



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

---

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

**EL PROCESO DE PRODUCCIÓN DEL VIDEOARTE:  
INICIO, PLANEACIÓN, EJECUCIÓN Y CIERRE DEL:  
*BASUTÁCULO***

**TESIS**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**PRESENTA:  
IVETTE MICHEL HIDALGO ORTEGA**

**ASESOR DE TESIS:  
MTRO. JOSÉ HUMBERTO PINEDA JIMÉNEZ**



**MÉXICO, D.F.**

**2010**



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.



**BASUTÁCULO**

## Dedicatoria

Es mi deseo dedicar la presente tesis a Luis Ortega Sánchez, humano de gran fortaleza, sabio por afición, padre ejemplar y abuelo sin igual, de sentimientos puros, optimista y con sentido del humor, gustoso de la vida, la tecnología, las películas de acción y una buena taza de café. Le agradezco su amor incondicional y el haber compartido su vida conmigo.

Donde quiera que te encuentres... DEP

## Agradecimientos

Este trabajo no hubiera sido posible sin la motivación de Leticia Ortega Arredondo, *pishot*, a quien agradezco la vida y su fiel compañía. Sus agallas de mujer, su triunfo como madre y padre, me dieron la seguridad de confiar en mi ser y emprender el vuelo.

Asimismo agradezco la complicidad intelectual y amistad de Mariana Hernández Mondragón con quien compartí el más anhelado e increíble de mis sueños.

A mi Familia los Ortega Arredondo atribuyo los valores en los que me he fundamentado para la toma de decisiones trascendentales en mi existencia: Amor, Libertad y Respeto.

A mi mano izquierda reconozco los sorprendentes y temidos hallazgos de las líneas trazadas en su palma así como la sensibilidad que me permitió desarrollar con su uso. También agradezco a la familia Pacheco - Sandi el cálido recibimiento que me han brindado al llegar al hogar.

Por último deseo expresar mi gratitud al personal administrativo y técnico de Te Ve UNAM comprometido con en el proyecto de principio a fin.

A todos aquellos que han compartido mi crecimiento profesional, personal y emocional.

**El proceso de producción del videoarte  
Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

Índice

Págs.

Introducción..... 7

## CAPÍTULO 1

Videoarte

1 Breve recorrido por su historia.....13

1.1 Áreas de oportunidad para el videoarte: Formación y oportunidades de negocio.....17

1.1.1 Cuatro casos puntuales en la formación del comunicólogo: Facultad de Ciencias Políticas y Sociales UNAM, Universidad Autónoma de México, Universidad Iberoamericana y Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado *La Esmeralda*..24

1.1.2 Oportunidades de negocio: circuito de festivales, exposiciones y difusión.....31

1.2 Apostar al campo de acción y técnicas del videoarte.....37

## CAPÍTULO 2

Inicio y planeación. Actividades en preproducción.

2.1 Contemplar, acción que inspira (Antecedentes e iniciativa informal del proyecto).....42

2.1.1 Investigación.....43

2.1.2 Misión y Visión.....45

2.2 Estructura narrativa.....46

2.2.1 Una performance en video.....47

2.2.2 *Slide show* de imágenes.....49

2.2.3 Interacción del talento con los objetos, transeúntes y en torno.....50

2.2.4 *Basutáculo* en pantalla.....52

**El proceso de producción del videoarte  
Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

2.3 Charter de <i>Basutáculo</i> .....	53
2.4 Presupuesto.....	58
2.5 De sol a sol. Gestión de los Recursos humanos: equipo creativo y técnico.....	61
2.6 Calendarización detallada de las actividades.....	77
2.6.1 <i>Time Table</i> .....	77
2.6.2 Plan de producción.....	77
2.7 Caza talentos. Las convocatorias, el <i>casting</i> y la selección de talentos .....	80
2.8 El <i>scouting</i> . Elección e inspección de la locación, las plantas de piso y su interpretación.....	84
2.9 Ambientación de la locación.....	86
2.9.1 Iluminación.....	87
2.9.2 El registro de audio.....	88
2.9.3 Diseño de interiores.....	88
2.9.4 Utilería.....	89
2.9.5 Vestuario.....	90
2.10 La planeación de cámaras, indispensable.....	91
2.10.1 Logística de la dinámica de cámaras.....	92
2.10.2 Coordinación estratégica de la operativa.....	94
2.11 Aspectos legales.....	96
2.11.1 El permiso de la delegación.....	97
2.11.2 Convenio de colaboración.....	100

## CAPÍTULO 3

Ejecución. Producción y postproducción.

3.1 Junta preparatoria.....	104
3.2 Línea de tiempo: Producción en campo.....	105
3.2.1 Salida y llegada.....	105
3.2.2 Instalación del equipo.....	106
3.2.3 Maquillaje y vestuario.....	106
3.2.4 Últimas indicaciones de las realizadoras a la producción.....	107
3.2.5 Grabación.....	108
3.2.6 Desmontaje.....	109
3.2.7 Salida.....	109
3.3 La iluminación en campo.....	110
3.3.1 Concepto de la iluminación.....	110
3.3.2 Equipo para iluminar.....	111
3.4 Operación de cámaras.....	112
3.4.1 “Cámaras amarradas”.....	113
3.5 Operación de audio.....	114
3.5.1 Los micrófonos.....	115
3.5.2 La prueba de sonido.....	116
3.5.3 ¿Cómo obtener un buen registro de audio?.....	117
3.5.4 La creación de audio digital.....	118

**El proceso de producción del videoarte  
Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

3.6 Dirección de Escena.....	118
3.7 Postproducción de video y audio.....	119
3.8 Selección de material.....	119
3.9 Primer corte con <i>News Cutter</i> .....	123
3.10 Una manita de gato. Posproducción de video.....	126
3.11 Diseño en el videoarte.....	129
3.11.1 Gráfico de entrada y créditos finales.....	129
3.11.2 Animación.....	132
3.12 Mezcla y control de calidad del sonido en posproducción.....	132

## **CAPÍTULO 4**

Cierre.

4.1 Término del convenio de colaboración.....	138
4.2 La difusión de <i>Basutáculo</i> .....	139

## **CAPÍTULO 5**

Conclusiones

Bibliografía y fuentes.....	144
-----------------------------	-----

Anexos.....	147
-------------	-----



## Introducción

En el 2007 Te Ve UNAM lanzó la convocatoria Primera Edición del Sistema de Apoyo a la Producción Televisiva Realizada por Jóvenes con el fin de fomentar la creación de audiovisuales realizados por jóvenes universitarios. La convocatoria contempló tres categorías de realización: documental, animación y videoarte. *Basutáculo* es el nombre del proyecto de videoarte seleccionado por un jurado de primer nivel compuesto por: el maestro Gabriel García Márquez, la maestra Diana Bracho Bordes y el Doctor Vicente Quirarte Castañeda.

La pertinencia de esta investigación se basa en dos aspectos: el apoyo institucional por parte de la Universidad Nacional Autónoma de México a través de Te Ve UNAM, la cual proporcionó todas las facilidades para la realización de los mismos; y el criterio del jurado en la selección del proyecto, lo que garantiza la creatividad en el planteamiento del mismo.



Instalaciones de la Dirección General de Televisión Universitaria  
Foto: Ivette Michel

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

En este sentido la aportación del presente trabajo es ofrecer una exposición teórica sobre el videoarte y dar a conocer los elementos metodológicos que permiten su creación.

Previo a la exposición del contenido temático de la presente tesis considero necesario evidenciar la coautoría intelectual, creativa y administrativa de la Lic. Mariana Hernández Mondragón (amistad invaluable) del proyecto *Basutáculo* incluido el título del videoarte.

*Basutáculo* es un concepto creado con el propósito de darle identidad al argumento presentado en el videoarte. Esta palabra compuesta por las primeras sílabas de la palabra **basura** y las últimas tres de la palabra **obstáculo** hace referencia a un ente intangible que genera desperdicio y obstaculiza el desarrollo del ser basado en la auto cognición.

¿Cuál es la trascendencia de la presente tesis?

La formación en el campo audiovisual se enfoca en ciertos aspectos de la producción convencional como documentales, o géneros comerciales. El videoarte es una manifestación artística que no se contempla en los planes oficiales de estudio dado su carácter experimental. Su producción recae en individuos o grupos independientes y autodidactas que no necesariamente son egresados de instituciones educativas.

Por otro lado la producción tradicional circunscribe al creador a una serie de parámetros de planeación y realización, por su naturaleza el video de carácter artístico y experimental admite metodologías propositivas que permiten a los interesados desarrollar con creatividad, libertad estética y conceptual un audiovisual.

Es por estos motivos que la presente tesis se interesa en exponer al videoarte como un género que a pesar de ser experimental requiere de diversas teorías y enfoques metodológicos tanto para su realización como para su análisis, ya que aún cuando sean de carácter espontáneo (Pola Weiss, Ives Klein, Mathew Barney) requieren de cierta planeación.

¿Cómo se encuentra estructurado el contenido?

El contenido se presenta en cinco capítulos para facilitar al lector la comprensión e identificación de los procesos de desarrollo de un proyecto audiovisual según la metodología propuesta.

En el **capítulo 1** se define el **concepto** de **videoarte**, se exponen los **antecedentes históricos y actuales** de esta manifestación, se destacan las **áreas de oportunidad** de este género en la formación, oportunidades de negocio y difusión; por último se justifica la participación de las autoras en la Primera Edición del Sistema de Apoyo a la Producción Televisiva Realizada por Jóvenes.

A partir del **capítulo 2** se comparten con el lector la metodología, los procedimientos, técnicas y herramientas implementadas durante la **formalización** del proyecto, la **definición** de las **estrategias** creativas y operativas, la **planeación** y **calendarización** de las actividades así como la **asignación** de roles y funciones a los involucrados en el proyecto.

¿Cómo se llevaron a cabo las actividades durante la grabación en campo y en la posproducción de video y audio? Para responder, en el **capítulo 3** se presenta una descripción detallada del **montaje** y la **operación** de los equipos, la **coordinación** del personal técnico así como la **supervisión** de las acciones ejecutadas durante la posproducción.

¿En qué consiste el proceso de cierre de un proyecto? Con la lectura del **capítulo 4** se podrán identificar los beneficios de **formalizar** el término de las actividades y convenios de colaboración así como la importancia de **difundir** los videos terminados.

Por último en el **capítulo 5** se comprobarán o rechazarán críticamente las hipótesis formuladas en los 4 capítulos anteriores.

Para lograr una mayor comprensión del tema expuesto será necesario dar lectura a la totalidad de la obra. Demos paso a la definición conceptual del videoarte y sus antecedentes históricos.

El proceso de producción del videoarte  
Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

# CAPÍTULO 1



## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

A criterio de la autora y basada en la investigación realizada para la presente tesis se entenderá, para efectos conceptuales al videoarte como una manifestación artística orientada al desarrollo crítico y experimental de la técnica del video. Ajena a todo tipo de convenciones de creación, producción, género, emisión, difusión y recepción, hace de la práctica uno de sus principales atributos, por lo que se encuentra en constante estado de construcción, reconstrucción y deconstrucción.

Sylvia Martin define en su obra *Videoarte*, al video como un soporte técnico que se diferencia de otros medios como la televisión o el cine por su capacidad simultánea de grabación y almacenamiento. Su mecanismo electrónico le permite transformar las señales captadas en códigos analógicos y digitales facilitando la disposición y alteración del material.

Si se desea experimentar con la técnica del video es necesario tener o desarrollar la habilidad, sensibilidad y creatividad para:

- ❖ Manipular dispositivos electrónicos,
- ❖ Construir nuevas posibilidades narrativas,
- ❖ Proponer otras formas de visualización.

En este sentido se exponen a manera de referencia algunas estrategias implementadas con anterioridad por reconocidos videoastas, como Francis Alÿs o Bill Viola, para desarrollar nuevas propuestas de videoarte.

¿Qué estrategias conviene considerar para la creación de videoarte?

Previo a la mención de las estrategias derivadas del desarrollo experimental de la técnica del videoarte, es importante reiterar que éstas no son una fórmula ni esquema determinados, únicamente se exponen como guía para la definición de nuevos proyectos y estrategias.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

A continuación se enlistan siete estrategias a las que se puede recurrir para la realización de un videoarte:

1. Disponer del material grabado con anticipación en el momento deseado. Esta estrategia creativa derivó de la innovación tecnológica que permitió la transferencia instantánea de imágenes a un soporte de almacenamiento digital.
2. Alterar la forma constructiva, plástica y narrativa de las grabaciones por medio de un ordenador. Al implementarla se puede innovar en el estilo visual del video, texturas, contrastes, efectos digitales, entre otros.
3. Manipular los dispositivos electrónicos. Esta acción se deriva de una técnica especializada que demanda el conocimiento técnico y operativo de los aparatos electrónicos que se intenten maniobrar. En caso de desarrollar esta habilidad, se pueden modificar las imágenes emitidas mediante intervenciones técnicas o interferir las señales generadas por un monitor a través de los impulsos emitidos por otros dispositivos electrónicos conectados a la fuente receptora.
4. Experimentar con la temporalidad del video. A través de la manipulación del código de tiempo desde la grabación, en la edición o posproducción se crea la ilusión de rapidez, retardo y se modifica el sentido del discurso.
5. Romper con lenguajes audiovisuales comunes. Proponiendo nuevos encuadres, movimientos, tomas o construcciones narrativas.
6. Definir las formas y dimensiones de la reproducción. Al definir la forma y el tamaño del soporte, el número de líneas o píxeles que conformarán la imagen así como las condiciones de luz del espacio en el que se exhibirá se complementa o cambia (según sea el caso) el sentido e intención del mensaje a contemplar.
7. Sacar provecho de su carácter intermedial. El videoarte adquiere carácter intermedial cuando dispone del espacio en el que se exhibe, de tal forma que obliga al receptor a transitarlo, se vuelve activo, física y psíquicamente en el proceso de reconocimiento de la obra.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

En cuanto a la producción del videoarte no existe ninguna metodología definida para su realización. Por tal motivo en la presente tesis se exponen a partir del **capítulo 2** los cuatro procesos que se desarrollaron para llevar a cabo el videoarte *Basutáculo*.

### **1 Breve recorrido por su historia**

Las innovaciones tecnológicas y los cambios en la cultura dieron pauta al replanteamiento del papel del arte en la sociedad. El contexto histórico de la década de los años 60 tenía en la mira la inclusión de la mujer en la participación social y en el ámbito profesional. Además el rechazo a la integración de los grupos de acción que luchaban a favor de los derechos humanos de las personas de color originaron conflictos raciales que más adelante detonarían en una revolución cultural a nivel global.

La resistencia y oposición a los enfrentamientos milicianos en Vietnam así como las revoluciones estudiantiles en Europa y América Latina encontraron en los soportes electrónicos medios para la expresión crítica a favor ó en contra de estos acontecimientos.

#### **Documentación de la realidad cotidiana en los años 60**

A la par de la evolución tecnológica de los dispositivos electrónicos, la comercialización de las cámaras portátiles en la década de los sesenta inauguraron el desarrollo de la técnica del video con fines críticos y artísticos.

En esta década el uso del video detonó en el contexto artístico como soporte experimental para romper con las convenciones de género y producción abanderadas por las cadenas televisivas desde la década de los cuarenta.

La unión pluridisciplinaria de las artes plásticas, música, literatura, danza y teatro propugnó un activo intercambio internacional en el que las nuevas tecnologías serían puestas a prueba como soportes para la expresión artística y su desarrollo experimental.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

Los artistas irrumpieron en la programación televisiva con el fin de acaparar a un público de masas ávido de consumo. La producción desde el interior de las estructuras mediáticas inició un diálogo productivo, actualmente inconcluso, con los videoastas, basado en la crítica-subversiva o en la experimentación pacífica.

El carácter portátil del video favoreció la reproducción en vivo a manera de documental de sucesos aleatorios, los montajes no lineales alteraron el sentido de las narraciones, y la manipulación de los impulsos eléctricos distorsionó la reproducción de las imágenes en los soportes de proyección.



Nam June Paik, «Exposition of Music – Electronic Television», 1963<sup>1</sup>

### Performance, medio de crítica política y social en los años 70

A principio de esta década se empezaron a desarrollar algunos dispositivos electrónicos parcialmente digitales. En esta etapa creativa se consideraba al cuerpo como “un material estético, una superficie de proyección y un indicador de los estados mentales.”<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Nam June Paik, *Exposition of Music – Electronic Television*, [en línea], 1963, imagen Dirección URL: <http://www.medienkunstnetz.de/works/exposition-of-music/images/25/> [descarga:20 de Noviembre de 2009]

<sup>2</sup> Martin, Sylvia, *Vídeoarte*. Taschen, Alemania, 2006 pág.13



## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

El video fue entonces el soporte técnico mediante el cual se registraron y proyectaron las acciones de los diferentes artistas que optaron por esta vía de expresión. Entre los trabajos que merecen una mención, sobresalen:

- ❖ *Following pieces* de Vito Acconci. Cámara en mano Vito documenta la estructura social de 23 individuos que eligió al azar para registrar en video diferentes momentos en su tránsito por las calles de Nueva York.
- ❖ *SHOOT* de Cris Burden. Videoarte en el que se evidencia el uso del cuerpo como soporte de la acción. Tras recibir un disparo en el brazo con un proyectil del calibre 22 a una distancia de cuatro metros, Cris buscaba demostrar el comportamiento ocasionado por el dolor de la herida.

Los métodos técnicos experimentados durante este periodo se centraron en alterar los códigos de tiempo y en hacer transitable las obras artísticas (instalaciones). De tal forma el medio electrónico toma un carácter intermedial al exigir al espectador una participación activa en el proceso de reconocimiento.

El resultado experimental derivó en tres técnicas, mismas que no son una fórmula sino una alternativa para la formulación de variables.

- ❖ *Live-feedback* es un mecanismo que transmite inmediatamente las imágenes captadas por una cámara a un monitor. La señal de salida de la cámara debe dirigirse a la de entrada del monitor para visualizar en tiempo real lo que registra.
- ❖ *Duration pieces*: es una técnica análoga con la cual se reduce en extremo la velocidad de la imagen (ralentí). La cámara enfoca un objeto o persona sin movimiento por un periodo de tiempo extremadamente largo.
- ❖ *Hyper slow motion* es una técnica digital utilizada para ralentizar el movimiento de la imagen a través de un ordenador.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*



The Reflecting Pool, 1977-1979 es una partitura temporal del videoasta Bill Viola que muestra con diferentes velocidades el salto de un individuo a una piscina. La imagen descontextualiza al espectador en los periodos en que permanece congelada la piscina.<sup>3</sup>

### Videoescenificaciones en los años 80

En este periodo la operación de los equipos de video se simplificó y los costos de adquisición se redujeron considerablemente.

El acceso masivo a los dispositivos electrónicos implicó la expansión del desarrollo técnico-experimental individual o grupal de aficionados autodidactas.

Época de gran auge creativo en la construcción simbólica y metafórica de narraciones ficticias. La documentación cotidiana registrada diez años antes pasa a un segundo plano. Los apoyos para impulsar la investigación y el desarrollo de nuevos métodos estaban a la orden del día.

El género televisivo del videoclip proponía un modelo visual basado en la técnica del videoarte con carácter comercial y producido bajo los lineamientos de las grandes televisoras. La fórmula, de gran éxito, retomó por segunda ocasión la relación productiva entre artistas y productores, a pesar de las críticas al medio televisivo expuestas por artistas como Antoni Muntadas o Dieter Kiessling en este periodo.



Video *Take on me* 1984-85 3'46''

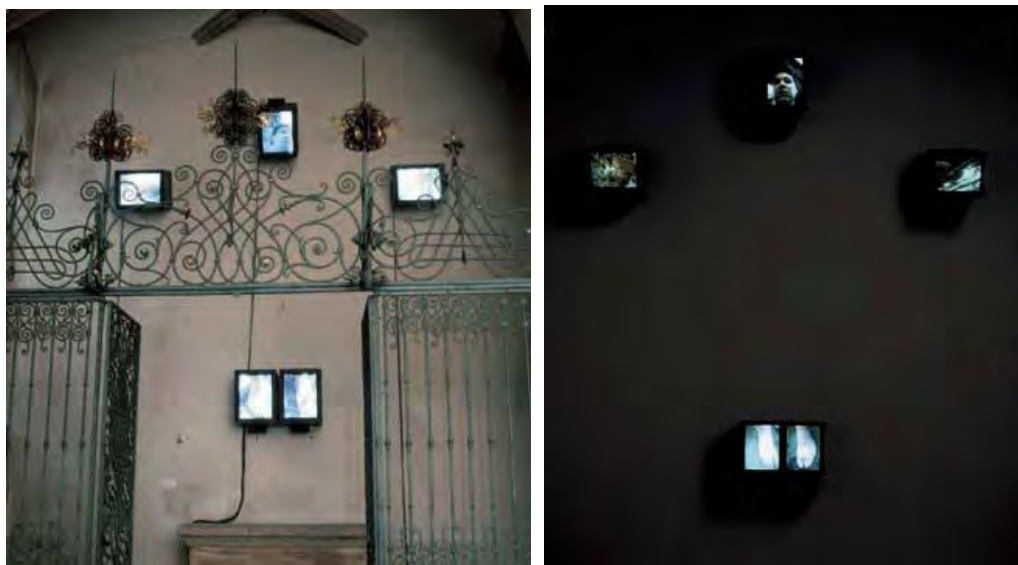
Producido por Alan Tarney.<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Bill Viola, *The Reflecting Pool*, [en línea], 1973, video, Dirección URL: [www.youtube.com](http://www.youtube.com). [descarga: 20 de Noviembre de 2009]

<sup>4</sup> *Video Take on me*, 1984-85, [en línea], Dirección URL: <http://www.mtvla.com/videos> [consulta: 20 de Noviembre de 2009].

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

En las exhibiciones organizadas sorprendía la disposición de los aparatos de transmisión o proyección, los cuales se correspondían directamente con los contenidos temáticos de los videoartes. Muros repletos de monitores, en hilera, apilados o dispersos erguían esculturas o recreaban ambientes electrónicos en el espacio.



Cruz, videoinstalación, Gary Hill 1983-1987<sup>5</sup>

### De regreso al origen en los años 90

El almacenamiento binario, a través de un código numérico, reemplazó a la grabación en cinta magnética. Este avance tecnológico optimizó la disposición del material grabado y facilitó su manipulación a través de ordenadores. Los formatos en cinta de 35mm, 16mm y 8mm, entre otros, podían ser fácilmente digitalizados, a la par gran cantidad de efectos particulares de las cintas magnéticas eran simulados gracias a las nuevas herramientas de trabajo.

La digitalización de las imágenes despertó en los artistas el interés por encontrar en el material fílmico una alternativa narrativa para cuestionar la definición del medio y sus géneros, lo que se conoce como *found footage*.

---

<sup>5</sup>Gary Hill, *Cruz-Videoinstalación*, [en línea], 1983-1987, imagen Dirección URL: <http://www.medienkunstnetz.de/.../data/2126/bild.jpg> [descarga:20 de Noviembre de 2009]

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

El *remake* como se le conoce a esta técnica se basa en hacer uso o modificar escenas consolidadas en el gusto popular con el fin de transportarlas a un nuevo contexto y alterar el sentido de su concepto inicial.

El dominio del lenguaje binario impulsó la creación de diferentes códigos que resultaron en nuevos métodos técnicos:

- ❖ La técnica *Morphing* facilita el cambio de una imagen en otra sin necesidad de emplear una transición.
- ❖ *El Compositing* permite la fusión de diversos elementos gráficos o imágenes en una única imagen.

A las puertas del nuevo milenio un grupo de cineastas daneses experimentaron con la estructura narrativa de los filmes que realizaban. El resultado de su técnica se plasmó en el manifiesto *Dogma* en el cual se expuso como premisa principal: rodar un filme a mano y sin cortes, con base en la técnica utilizada en los inicios del video.



Lars Von Thrier y Thomas Vinterberg son los exponentes más comprometidos con el desarrollo experimental en el medio cinematográfico. La evolución narrativa de la que fuimos testigos con películas como *Das Fest* (1998) trascenderá en la historia del cine contemporáneo.

Cartel de la película FESTEN.<sup>6</sup>  
Dirigida por Thomas Vinterberg.

La vulnerabilidad del hombre frente a la tecnología lo obligó a transitar las inexploradas rutas del origen.

---

<sup>6</sup> Cartel publicitario de la película FESTEN [en línea], imagen Dirección URL: [http://www.cine25.com/img/public/1/2619/2619\\_1\\_717.jpg](http://www.cine25.com/img/public/1/2619/2619_1_717.jpg) [descarga:20 de Noviembre de 2009].

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

Ante el anuncio del Apocalipsis con la llegada del nuevo siglo, los artistas vieron en el documental, tradición practicada desde los orígenes del cine, la opción narrativa apropiada para documentar y reflexionar en torno al porvenir utilizando el manejo subjetivo de la cámara como técnica principal de grabación. El punto de vista de la propia identidad antecede la expansión de la red global.

La imagen digitalizada es proyectada en soportes de grandes dimensiones (murales) en los que se observan intencionalmente la infinidad de píxeles que la construyen. Por otro lado el método conocido como *splitscreens*<sup>7</sup> promueve la proyección múltiple del video.

### **Globalización y evolución multimedia en el siglo XXI**

La transición del modelo de producción industrial hacia la economía de la información originó cambios estructurales en las sociedades del siglo XXI que dejaron atrás las organizaciones jerárquicas y los mercados locales para dar paso a las redes descentralizadas, la expansión del comercio y las comunicaciones a nivel mundial.

El fenómeno de la globalización, unificó mercados, sociedades, economías y políticas a través de la dependencia, originada por la internalización, a la inmediatez en la transmisión de mensajes.

De la mano a los cambios económicos y sociales, en el ámbito tecnológico, la compañía *Netscape Communications Corporation* comercializó hacia 1994 el primer navegador web *Netscape Navigator*. Acontecimiento que despertó, en los videoartistas, el interés por utilizar el nuevo medio como soporte de experimentación y expresión artística. El uso de Internet tuvo un alcance mundial y propició la formación y colaboración de comunidades sin importar la ubicación geográfica a la que pertenecieran.

Ante tal panorama la producción, técnicas, herramientas, soportes y recursos empleados para el desarrollo de videoarte evolucionaron a la par de las tecnologías emergentes reafirmando su carácter multimedia.

---

<sup>7</sup> Esta técnica consiste en fragmentar una imagen en diferentes paneles o pantallas.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

En la actualidad el videoarte ha sobrepasado los límites del video para encontrar en el campo de la Web, las herramientas asistidas por computadora (software) y los ordenadores los elementos necesarios para ampliar sus horizontes. Jóvenes creativos han fusionado las técnicas del video con elaboradas animaciones, entornos de realidad virtual e incluso se han aventurado a experimentar a nivel técnico la manipulación de los lenguajes de programación.

Tal es el caso de Cliff Evans y Cao Fei, videoastas que han construido su discurso audiovisual basándose en las experiencias que han tenido en el limbo de la realidad y el mundo virtual de la vida en línea (alusión al tiempo que pasan los cibernautas frente a un ordenador).

Recientemente sus videoartes: *Ciudadano: El lobo y la nana* y *El nacimiento de la ciudad de RMB* fueron exhibidos en la sala de proyecciones nómada HBOX, muestra que tuvo lugar en el Laboratorio de Arte Alameda de la ciudad de México.

*Ciudadano: El lobo y la nana* de Cliff Evans es una animación a manera de collage construida con imágenes encontradas por el artista durante su navegación por la Internet. La trascendencia de su discurso se centra en mostrar la unión de lo real y lo virtual en un mismo tiempo y espacio con el fin de demostrar el cambio en la comprensión del mundo que habitamos.



Cliff Evans (E.U.) Citizen: The Wolf and Nanny, 2009 (Ciudadano: El lobo y la nana) Video Digital HD, color,sonido en estéreo 6'30"<sup>8</sup>

<sup>8</sup> Hoja de sala de la exposición HBOX enero-febrero 10 [en línea], archivo PDF Dirección URL:

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

Por otro lado el trabajo de Cao Fei destaca por presentar un entorno virtual desarrollado en tiempo real con la técnica Machinima<sup>9</sup>. *El nacimiento de la ciudad de RMB* esta inspirado en la experiencia personal de la creadora durante su estancia en el mundo virtual Second Life®<sup>10</sup>. A lo largo del videoarte se aprecia la construcción de una ciudad virtual a detalle tal y como la idealiza China Tracy, avatar, de la realizadora.



Cao Fei (China) The Birth of RMB City, 2009 (El nacimiento de la ciudad de RMB) Second Life Machinima, color y sonido 10'30<sup>11</sup>

Las propuestas y estilos desarrollados por los artistas en los distintos periodos mencionados fueron directamente influenciados por las innovaciones tecnológicas de su tiempo. Su carácter multidisciplinario detonó su expansión hacia horizontes jamás imaginados.

A continuación se enlistan las premisas más destacadas desarrolladas a lo largo de la revisión histórica del videoarte así como algunas hipótesis que quedan abiertas para su posterior investigación:

- ❖ La inmediatez de la información contribuye con la experimentación temporal de los códigos.

---

[http://www.artelamedia.bellasartes.gob.mx/Archivo/archivo/images/e/e0/Hojadesala\\_web.pdf](http://www.artelamedia.bellasartes.gob.mx/Archivo/archivo/images/e/e0/Hojadesala_web.pdf) [descarga:10 de Abril de 2010].

<sup>9</sup> Técnica desarrollada en la década de los años 60 basada en la creación de videos animados que se encuentran entre la ficción y la documentación de escenarios y personajes en tiempo real.

<sup>10</sup> Mundo Virtual lanzado en Junio de 2003, al registrarse los usuarios adquieren una segunda personalidad gracias a la posibilidad que tienen para configurar sus características físicas, psicológicas y emocionales. Otra factor trascendente de este mundo virtual es la capacidad de interacción en línea de los diferentes usuarios registrados convirtiéndolo en su segundo hogar.

<sup>11</sup> Hoja de sala de la exposición HBOX enero-febrero 10 [en línea], archivo PDF Dirección URL: [http://www.artelamedia.bellasartes.gob.mx/Archivo/archivo/images/e/e0/Hojadesala\\_web.pdf](http://www.artelamedia.bellasartes.gob.mx/Archivo/archivo/images/e/e0/Hojadesala_web.pdf) [descarga:10 de Abril de 2010].

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

- ❖ La expansión de las redes globales fomenta el intercambio de inquietudes, perspectivas, ideas y sueños sin importar la ubicación geográfica a la que se pertenezca.
- ❖ Los desarrollos web basados en la codificación binaria se emplean como soportes de creación y expresión (Net Art).
- ❖ El diálogo interminable que sostienen las innovaciones tecnológicas con el arte demandará la formulación de nuevas hipótesis así como un replanteamiento de su papel en la sociedad.
- ❖ El carácter multidisciplinario de los soportes y técnicas empleadas (multimedia) trazará nuevas rutas en el camino.
- ❖ Las redes inalámbricas y las telecomunicaciones serán los cimientos para la construcción de nuevas hipótesis, soportes de expresión y desarrollos técnicos.
- ❖ En el campo de la investigación se abrirán nuevas líneas de análisis.

La ilusión óptica lograda por la proyección de 24 fotografías por segundo con el cinematógrafo inaugura la era de la imagen en movimiento, basada en la innovación tecnológica de un artefacto. Un siglo después la evolución tecnológica de los aparatos electrónicos encontraron en el video el mejor soporte para la experimentación plástica a través de la manipulación técnica de los componentes eléctricos de los grabadores y reproductores, ahora los lenguajes de programación nos permiten navegar por los caminos de la lógica y la abstracción, ¿qué nos depara el mañana?



## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

En el siguiente inciso se pueden identificar las áreas de oportunidad que tiene el videoarte en México.

### **1.1 Áreas de oportunidad para el videoarte: Formación y oportunidades de negocio.**

El ámbito de la producción audiovisual en México es liderada por dos televisoras dominantes: Televisa y TV Azteca. Mismas que favorecen la producción y realización de programas televisivos y películas de corte comercial, apegados a los esquemas de género y lenguajes audiovisuales convencionales.

En contraparte a la producción comercial del medio televisivo, los realizadores independientes se encuentran en la mayoría de los casos desorientados pues desconocen las alternativas que existen para el desarrollo de sus propuestas.

Esta desorientación se debe quizá a la falta de una formación reflexiva y práctica de los fenómenos actuales que se suscitan en torno a las nuevas tecnologías y las manifestaciones artísticas.

Otro factor derivado del anterior es el desconocimiento que se tiene de las oportunidades de negocio para la producción de proyectos audiovisuales experimentales a través de certámenes o instituciones que impulsan la creación de proyectos independientes.

Por otro lado también es importante tener como referencia los espacios de difusión destinados a promover los videoartes con el fin de tener un acercamiento a las nuevas propuestas o en su caso negociar la exhibición de algún material.

Para ahondar en el panorama actual del videoarte en México se exponen a continuación las áreas de oportunidad a considerar para incrementar el interés por encontrar en el desarrollo de esta técnica una alternativa de vida:

- ❖ Inculcar al comunicólogo, productor audiovisual y artista visual desde su formación el estudio, análisis y práctica de la técnica del videoarte.
- ❖ Identificar oportunidades de negocio para la producción, exhibición y preservación del videoarte en los certámenes, circuitos de festivales que se organizan en el país.

### **1.1.1 Cuatro casos puntuales en la formación del comunicólogo: Facultad de Ciencias Políticas y Sociales UNAM, Universidad Autónoma de México, Universidad Iberoamericana y Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado "La Esmeralda".**

A continuación se analiza la oferta de estudios de cuatro instituciones educativas de nivel superior que tienen en común la impartición de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación con o sin especialización en producción audiovisual y la Licenciatura en Artes Plásticas y Visuales.

El objetivo de este análisis es identificar si en alguna de estas instituciones se imparte alguna materia teórica o práctica relacionada con la manifestación del videoarte o bien si en la formación del alumnado se considera la impartición de talleres donde se les capacite en el uso de herramientas asistidas por computadora y así poder afirmar o negar la necesidad de incorporarlos en sus planes de estudio.

En primera instancia se revisará el caso puntual de la formación del comunicólogo especializado en producción audiovisual de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales por ser la institución educativa en la que se instruyó la autora. Posteriormente se continuará con dos instituciones, una pública y una privada que imparten la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación con o sin especialización en producción audiovisual.

En contraparte se ha contemplado un acercamiento al enfoque artístico-estético de la formación del artista visual en la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado "La Esmeralda" con el fin de identificar si se contempla en el plan de estudios un acercamiento o especialización a la manifestación denominada videoarte.

La Facultad de Ciencias Políticas y Sociales en su plan de estudios denominado 97 de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación ofrece una formación orientada al análisis teórico-práctico de las disciplinas científico-sociales y técnico-profesionales, esta últimas con poca prioridad para la institución, que convergen en torno al fenómeno comunicativo.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

A continuación se expone *grosso modo* el proceso de formación del alumno que cursa la carrera antes mencionada.

Los primeros semestres, el estudiante tiene un acercamiento a las teorías que rigen al fenómeno comunicativo. Se impulsa la reflexión y el análisis en torno al estudio del lenguaje, el papel de la comunicación en la sociedad y el contexto histórico y actual de la economía, política e historia de los procesos comunicativos. Adicionalmente se cursan talleres prácticos en los que se fomenta la creatividad.

A la mitad de la carrera, el alumno indaga las teorías de la psicología y la semiótica. Desarrolla con los talleres de géneros periodísticos la habilidad de plasmar en texto con un estilo propio hechos noticiosos, reportajes, crónicas y artículos de opinión. Además se instruye en técnicas metodológicas para la elaboración de protocolos y proyectos.

Previo a la selección de la opción terminal se conocen los procesos y técnicas de la información. Se fomenta el análisis y la reflexión en torno al fenómeno de la propaganda, la opinión pública y la publicidad. La inducción al estudio de las Teorías del Discurso Audiovisual antecede la formación del productor audiovisual en la etapa de especialización.

A partir del sexto semestre el alumno debe elegir una de las cinco opciones terminales de especialización que son: Comunicación Organizacional, Comunicación Política, Periodismo, Producción Audiovisual y Publicidad.

La especialidad en Producción Audiovisual contempla la formación de un profesional instruido en los métodos de producción, géneros y conceptos de los medios masivos de comunicación electrónicos, radio y televisión.

La enseñanza del lenguaje cinematográfico es la base para el desarrollo de las propuestas audiovisuales del alumno. Los talleres de guión, construcción escénica y realización televisiva y radiofónica impartidos en esta opción terminal contribuyen con el desarrollo de los métodos y habilidades que demanda el perfil del productor.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

Cabe mencionar que la materia optativa *Arte y Comunicación*, en la que el alumno conoce los distintos tipos de arte en función de sus diferentes intenciones y productos para comprender su aspecto comunicativo.

Por otro lado el Taller obligatorio de *Apreciación Estética y Narrativa en los Medios*, tiene por propósito aproximar al estudiante de forma integral a las manifestaciones estéticas y culturales con el fin de que pueda valorar la evolución cultural de la representación e imaginación, son las dos únicas materias impartidas por el Profesor Marcos Enrique Márquez Pérez que posibilitan al alumno un acercamiento teórico a distintas manifestaciones artísticas sin incluir al videoarte.

En los últimos semestres de la etapa de especialización se capacita al alumno durante los talleres de producción televisiva en herramientas asistidas por computadora, software para edición de video y audio. La sobrepoblación de estudiantes y la escasez de equipos dificultan el dominio en la operación de dichas herramientas pues el tiempo disponible para su uso se ve limitado a la disponibilidad de los equipos e instalaciones.

La desventaja del productor egresado de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales frente a otras instituciones que imparten la Lic. en Ciencias de la Comunicación radica en la falta de una reestructura en su plan de estudios en la que se contemple la impartición de asignaturas orientadas al análisis teórico y práctico intermedial e interdisciplinar de los fenómenos comunicativos actuales, las nuevas tecnologías, y las manifestaciones artísticas emergentes.

Además es necesario equipar de alta tecnología y dar mantenimiento a las instalaciones de los estudios de televisión, cabina de radio e islas de posproducción de video y audio ya que los equipos con los que se cuenta actualmente han sido superados.

En el caso de la Univerisdad Autónoma Metropolitana la formación del alumno esta orientada al desarrollo de conocimientos, habilidades, actitudes y valores en torno a la universidad, teorías y aspectos históricos de las ciencias sociales, metodologías de investigación, principios de razonamiento lógicos, procesos y condiciones socioculturales, lenguajes, métodos, técnicas, tecnología y herramientas propias de la comunicación social.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

El plan de estudios del plantel Xochimilco está estructurado por trimestres y no contempla una especialización en producción audiovisual. Durante los primeros tres meses la formación del comunicólogo social está orientada a estimular el desarrollo de una visión crítica e interdisciplinaria de los problemas sociales.

A partir del segundo trimestre el alumno tiene un primer acercamiento a los elementos teóricos de las disciplinas sociales, fundamentos lógicos y técnicas de investigación que más adelante implementará en la definición de estrategias comunicacionales. Con los conocimientos adquiridos durante el tronco común el alumno está preparado para analizar los problemas trascendentales de la comunicación social y es capaz de hacer uso de los lenguajes y técnicas de los medios de comunicación durante la etapa de especialización.

De acuerdo con el plan de estudios consultado en su *web site*<sup>12</sup>, en la etapa terminal se imparten talleres de comunicación social en los que el alumno tiene a su disposición equipos e instalaciones con la más alta tecnología para la producción audiovisual cinematográfica, televisiva, videográfica y sonora para el desarrollo de sus proyectos escolares, práctica con lo cual se les facilita la incursión al campo laboral.

En seguida se presenta el caso de la Universidad Iberoamericana institución privada en la que se imparte la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación con especialización en producción televisiva y producción cinematográfica y la cual basa la formación del comunicólogo en la interdisciplinariedad sustentada como elemento constitutivo del estudio y práctica de la comunicación social según el fundamento publicado en su *web site*.<sup>13</sup>

El objetivo de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación impartida por esta institución es identificar las problemáticas comunicacionales de las sociedades complejas para generar propuestas y estrategias orientadas a liderar la ejecución de acciones comunicativas innovadoras.

---

<sup>12</sup> Universidad Autónoma Metropolitana, Plan de estudios Licenciatura en Comunicación Social, [en línea], México 2010, Dirección URL:[http://www.uam.mx/licenciaturas/index\\_adm.html](http://www.uam.mx/licenciaturas/index_adm.html) [consulta: 27 Marzo 2010].

<sup>13</sup> Universidad Iberoamericana, *Fundamentos de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación*, [en línea], México 2010, Dirección URL:<http://www.uia.mx/web/site/tp1-Nivel2.php?menu=adAspirantes&seccion=LComunicacionfundamentos> [consulta: 27 Marzo 2010].

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

La oferta educativa de esta institución esta dividida en cuatro grandes rubros: teoría, análisis, talleres y laboratorios. Durante los primeros semestres el eje temático esta orientado a proporcionar al alumno los elementos necesarios para tener un primer acercamiento a las teorías de la comunicación, el concepto de arte y el contexto social-natural del entorno.

La reflexión teórica en torno a la historia de los medios a partir del segundo semestre es una referencia valiosa de la evolución tecnológica de los dispositivos electrónicos y las telecomunicaciones y del comportamiento y adaptación de las audiencias frente a estos cambios.

La exposición de las profesiones y de los mercados de la comunicación coadyuvan a orientar al interesado en la toma de decisiones para la planeación de sus proyectos profesionales y de vida. Asimismo la inducción a la administración de proyectos de comunicación lo invita a reflexionar en torno a la importancia de implementar una metodología adecuada en la definición de estrategias y el desarrollo de proyectos.

Por otro lado los talleres de investigación documental, creación y redacción despiertan el interés del alumno por indagar los orígenes, características y causas de los fenómenos comunicativos. Fundamentos con los que posteriormente podrá idear propuestas comunicativas desarrolladas con nuevas tecnologías.

La capacitación operativa de las nuevas tecnologías se imparte en los últimos semestres de acuerdo a la orientación terminal que elija el alumno. De acuerdo a su elección el alumno podrá especializarse en: producción televisiva, producción de la industria del entretenimiento, comunicación corporativa, estratégica o política, diseño web entre otros.

La Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado "La Esmeralda" es una institución educativa de carácter gubernamental. Si bien es cierto que los fenómenos comunicativos no son su fuerte académico el interés por formar profesionales en la producción de las artes visuales la sitúan como punto de referencia para el presente análisis.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

De acuerdo con el plan de estudios publicado en su *web stie*<sup>14</sup>, a lo largo de ocho semestres el alumno cursará un total de 42 asignaturas distribuidas en tres etapas. A semejanza de otras instituciones previamente comentadas la formación del alumno esta orientada a identificar, reflexionar y actuar en torno a las necesidades de una sociedad con alternativas culturales cambiantes y tecnologías emergentes.

Durante la primera etapa el alumno tendrá un acercamiento teórico y práctico a los conocimientos básicos del concepto del arte. Al ingresar a la segunda etapa el alumno será capaz de elegir los talleres de producción y seminarios que cursará de acuerdo con su perfil y áreas de interés. A partir del quinto semestre se tiene la posibilidad de inscribirse a programas de extensión académica impartidos por especialistas o bien solicitar apoyos y estímulos, otorgados la mayoría de las veces a proyectos destacados.

En conjunto al término de las tres etapas el alumno será capaz de reflexionar en torno a los fenómenos culturales y las nuevas tecnologías, tendrá la madurez para fundamentar teóricamente sus proyectos visuales y habrá desarrollado habilidades manuales y técnicas que le servirán para llevar a cabo sus oficios en el ámbito profesional.

Con base en la revisión de los cuatro casos se concluye:

- ❖ Ninguno de los planes de estudios de las cuatro instituciones consideradas para este análisis contempla asignaturas teóricas, talleres o laboratorios en torno a la manifestación llamada videoarte.
- ❖ Todos los planes de estudio de la muestra incluyen durante los primeros semestres de formación una revisión teórica e histórica del arte desde diferentes enfoques sin poner énfasis en la trascendencia del video como soporte artístico y de experimentación.

---

<sup>14</sup> Centro Nacional de las Artes, *Plan de Estudios Licenciatura en Artes Visuales de la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado "La Esmeralda"*, [en línea], México 2010, Dirección URL:<http://www.cenart.gob.mx/escuelas/esmeral/plan.html> [consulta: 27 Marzo 2010].

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

- ❖ Dos de las cuatro instituciones de la muestra en particular la UAM Xochimilco y la Universidad Iberoamericana tienen por fundamento formar profesionales preparados para desarrollar propuestas comunicativas con nuevas tecnologías.
- ❖ Por otro lado la Universidad Nacional Autónoma de México mantiene una formación ortodoxa teórica-práctica de la comunicación como disciplina social.
- ❖ Tres de las cuatro instituciones educativas consideradas para este análisis en particular la Universidad Autónoma Metropolitana, Universidad Iberoamericana y la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado “La Esmeralda” capacitan al alumno durante su formación en herramientas asistidas por computadora.
- ❖ Por otro lado la necesidad de actualizar e incrementar el equipo tecnológico y la sobrepoblación en la matrícula de alumnos obliga a limitar la impartición de talleres orientados a la capacitación de herramientas asistidas por computadora, a una revisión general de su operación.

Por lo tanto con base en el análisis de los planes de estudios de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación con o sin especialización en Producción Audiovisual y la Licenciatura en Artes Visuales en la Universidad Nacional Autónoma de México, Universidad Autónoma Metropolitana, Universidad Iberoamericana y la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado “La Esmeralda” se afirma la necesidad de reestructurar los planes de estudio de aquellas instituciones que no consideran la manifestación artística del videoarte como una línea de investigación o experimentación en la formación del comunicólogo, productor audiovisual y artista visual.



### 1.1.2 Oportunidades de negocio: circuito de festivales, exposiciones y difusión.

Si bien es evidente la falta de apoyos gubernamentales e institucionales a la producción, difusión e investigación de la tendencia denominada videoarte en los últimos diez años, se ha incrementado el impulso a la creación experimental de audiovisuales así como los espacios en los que se presentan estos trabajos.

A fin de ubicar al lector en el contexto actual se presenta una breve reseña de los festivales, exhibiciones y difusión de videoarte en televisión abierta en México que a juicio de la autora han destacado en la última década.

**Vidarte 2002** tuvo lugar en el Palacio de Correos ubicado en la esquina de Tacuba y Eje Central Lázaro Cárdenas. El Festival Internacional de Video y Artes Electrónicas convocó a los jóvenes realizadores a un certamen en dos categorías: video y multimedia. Los trabajos más destacados fueron exhibidos en las salas de la sede.

Adicionalmente a la exhibición de los trabajos galardonados, el festival incluyó una muestra internacional de videoarte musical, multimedia, videos de animación y arte digital de cineastas independientes así como una retrospectiva del videoasta estadounidense Bill Viola quien inauguró el festival con su ponencia del 26 de agosto.

De las obras exhibidas en el festival destacó *Hover*, una instalación del artista Sarkisian en la que se proyectaron en un cubo las imágenes de una mujer y un niño desnudos a través de cinco cámaras. La mujer y el niño aparecen atrapados en el cubo durante la reproducción del video. La intención de mostrar el video como instalación es brindarle al público una experiencia más



que una referencia visual, señaló Sarkisian en una conferencia con Peter Sarkisian *Hover*, 1999 mixed media and motivo del festival.

videoProjection 35 x 35 x 30 inches,

11:30 minutes .<sup>15</sup>

<sup>15</sup>Auckland Art Museum, *Iluminations. Contemporary Film and Video Art* [en línea], imagen Carolina del Norte, Dirección URL: <http://www.auckland.org/art/exhibitions/illuminations/image7.htm> [consulta 20 Noviembre 2009].

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

**Diez cuadras alrededor del estudio 2006**, concentró en el Antiguo Colegio de San Ildefonso instalaciones orientadas a la interacción así como videoinstalaciones que mostraron innovadoras lecturas de acontecimientos incidentales del artista belga de nacimiento mexicano de residencia, Francis Alÿs, pionero en la experimentación con la técnica del video y referente actual en la historia grabada de esta manifestación.

La muestra presentada en cinco unidades temáticas: *El turista*, *Política de masas: Zócalo*; *Ambulantes: del colector al trueque*; *La violencia de la representación* y *A mitad del río* destacó por reunir el trabajo realizado por el artista en las cercanías de su domicilio en el centro histórico de la Ciudad de México así como sus trabajos más representativos, en los que explora la circularidad del tiempo, la complejidad del relato, la espontaneidad de los sucesos incidentales y los encuentros sociales que provocan escenarios escultóricos en particular su obra *Zócalo*.

*Algunas veces el hacer algo no lleva a nada*, video monacal, muestra el recorrido del artista empujando un bloque de hielo hasta que se deshace por completo.



*Algunas veces el hacer algo no lleva a nada*, 1997.<sup>16</sup>



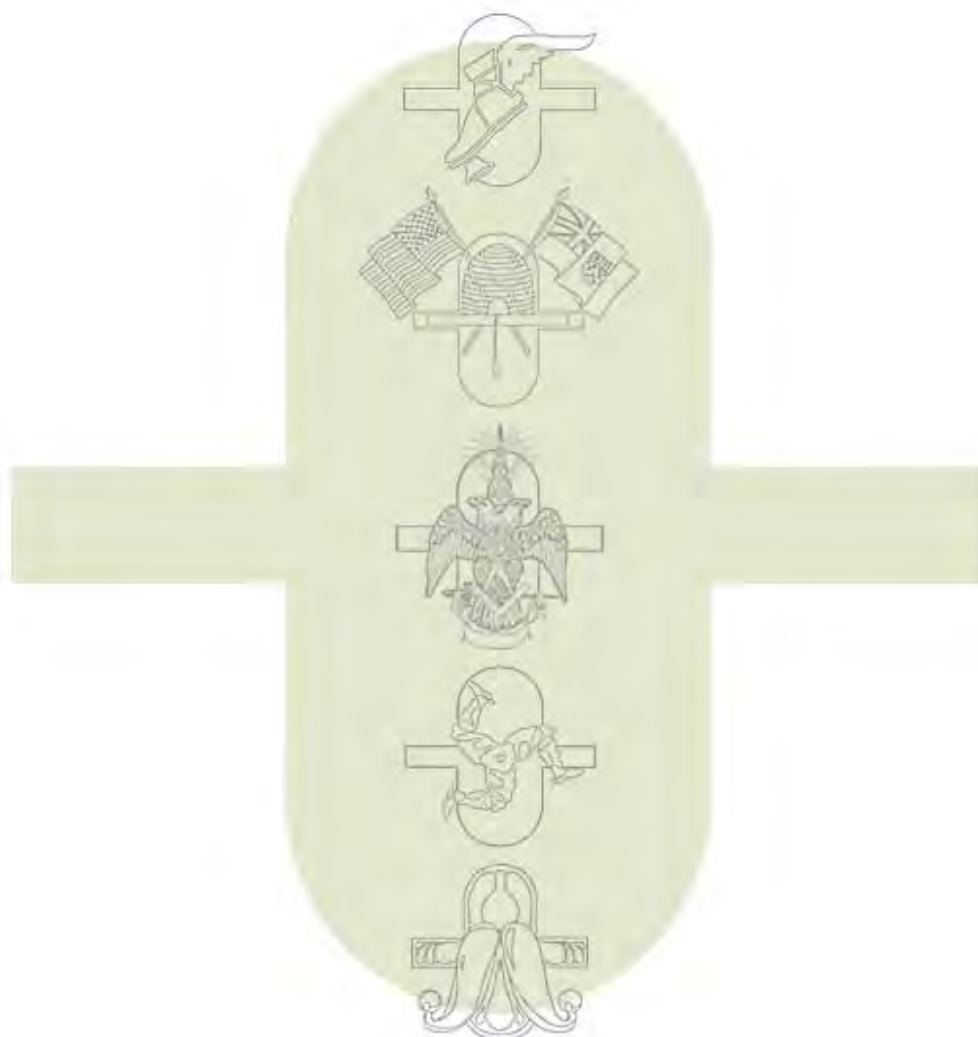
*Re-enactments*, video bicanal.<sup>17</sup>

Por otro lado en el video bicanal *Re-enactments*, Alÿs pone en jaque a las autoridades capitalinas al pasearse con un arma en la mano.

<sup>16</sup> Francis Alÿs, *Algunas veces el hacer algo no lleva a nada*, [en línea], Video, México 1997, Dirección URL:<http://www.youtube.com> [consulta: 15 Noviembre 2009].

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

En 2006 el **Festival Internacional de Cine Contemporáneo de la Ciudad de México** FICCO proyectó en las salas destinadas a la selección “Verano en Nueva York” el ciclo *Cremaster* del artista Matthew Barney. Los cinco films de videoarte que integraron la muestra reflexionan en torno al enfrentamiento del hombre con su sexualidad haciendo uso de metáforas y analogías fantásticas.



The Cremaster Cycle by Matthew Barney<sup>18</sup>

<sup>17</sup> Francis Alÿs, *Re-nactments* [en línea], Video, Sin Fecha, Dirección URL:<http://www.youtube.com> [consulta: 15 Noviembre 2009].

<sup>18</sup> Matthew, Barney, *The Crew Master Cycle* [en línea], imagen, Dirección URL: <http://www.cremaster.net/home.htm> [descarga: 20 de Noviembre de 2009].

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

La **Primera Edición del Sistema de Apoyo a la Producción Televisiva Realizada por Jóvenes 2007** fue un certamen organizado por la Dirección General de Televisión Universitaria a través de Te Ve UNAM.

En un acto sin precedentes, cuyo fin consistió en impulsar la producción televisiva, se convocó a jóvenes realizadores independientes a inscribir sus proyectos. *Aquellos sin nombre* en el género documental, *Cinco* y *Basutáculo* en la categoría de videoarte fueron los proyectos seleccionados por el jurado y posteriormente producidos con apoyo de Te Ve UNAM.

En cuanto a la programación de videoarte por televisión abierta, es importante mencionar la labor de difusión realizada por El Universal TV en el periodo 2007 - 2008. A través de la del programa de corte cultural *Confabulario*, producción liderada por Hari Camino, se presentó por Proyecto 40 en el horario de las 22:00hrs, la propuesta del colectivo *Triscerable*, un grupo de jóvenes videoastas quienes semana a semana satirizaban en torno a temas actuales de la política nacional y del folklore de los habitantes del Distrito Federal.

Ubicado a un costado de la Alameda Central en Dr. Mora # 7, el **Laboratorio de Arte Alameda** (LAA), antiguo Convento de San Diego, es el espacio de referencia para la exhibición, promoción, creación, y contemplación de propuestas artísticas contemporáneas cuyas líneas de acción e investigación se basan en la especialización del arte utilizando soportes tecnológicos instalados en el espacio a manera de ambiente.

En este recinto se promueve la producción nacional e internacional de proyectos que fomenten el dialogo de la sociedad con las prácticas orientadas a la creación, documentación e investigación de la relación del arte frente a la tecnología.

A continuación se mencionan algunas muestras que trascendieron, a criterio de la autora, durante el periodo 2008-2009 en la memoria colectiva de los espectadores.

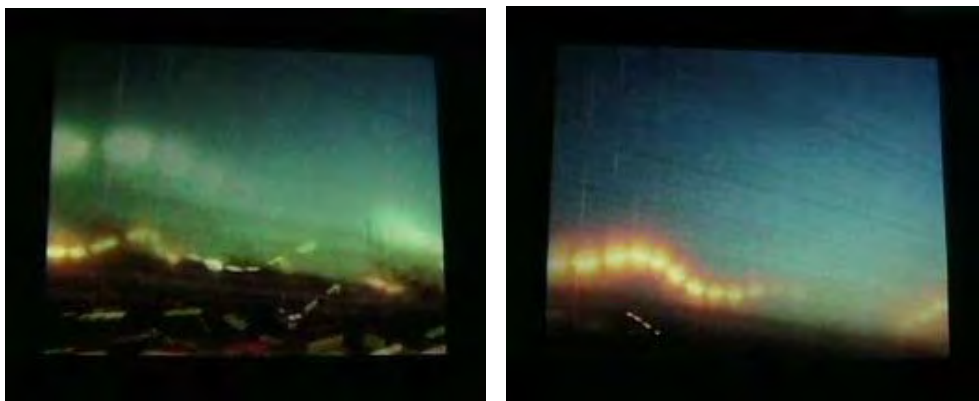
**Instersticio** reunió obras de artistas mexicanos en la que se exploró la fisura en el espacio-temporal y que sugerían una conexión entre distintos ámbitos discursivos.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

**Conspire-transmediale.08** Festival de arte y cultura digital de Berlín fue un foro de comunicación en el que se reflexionó sobre el impacto cultural de la nuevas tecnologías.

**Radio Global:** colectivo que sirve de punto de encuentro y plataforma multimedia para reunir a personas y otros colectivos alrededor del mundo con fines de intercambio comunicativo, es una fuente difusora de información social y cultural.

Dentro de las actividades programadas en la muestra se presentó un *showcase* del colectivo Mandorla. Sus actos en vivo se distinguen por alterar y mezclar las señales de video en función de las señales sonoras que emiten los instrumentos que tocan durante el acto.



A/V Sesión@Border, 2007. Video: Antonio Domínguez, Audio: Karras<sup>19</sup>

El ciclo de video **Panorámica. Una estaca en el lodo, un hoyo en la cinta. El campo expandido del Land Art, 1968-2008**<sup>20</sup> fue una iniciativa del Museo Tamayo Arte Contemporáneo en la que se presentaron videos y películas experimentales de artistas nacionales e internacionales de la memoria histórica y actual de la manifestación artística conocida como Land Art.

<sup>19</sup> Antonio Domínguez; Karras, A/V Sesión@Border, 2007 [en línea] México, Video, Dirección  
URL:<http://betabelle.org/live/border/dominguez-karras/index.html> [consulta: 20 de Noviembre de 2009].

<sup>20</sup> Información consultada en el Folleto de la exposición: *Panorámica. Una estaca en el lodo, un hoyo en la cinta. El campo expandido del Land Art 1968-2008. Ciclo de video*, 2008 en el Museo Tamayo Arte Contemporáneo organizado por la Fundación Tamayo, el Instituto Nacional para la Cultura y las Artes y el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

La curaduría de la muestra estuvo a cargo de la oficina Latitudes con sede en Barcelona, la cual reunió para el ciclo videos de Robert Smithson, Gordon Matta Clark y Francis Alÿs, entre otros.



Francis Alÿs, Cuando la fe mueve montañas. 2002, documental, 15', color, sonido, español con subtítulos en inglés.<sup>21</sup>

**Festival Internacional de Artes Electrónicas Transito MX03 2009:** celebrado cada dos años con sede en el Centro Nacional para la Cultura y las Artes y el Laboratorio de Arte Alameda, es la plataforma de impulso a la creación y exhibición de prácticas con medios electrónicos y cultura digital. En esta edición la temática del festival giró en torno a las AUTONOMÍAS DEL DESACUERDO. La muestra internacional *Dense-local* y *Del Exilio al Insilio ¿somos todos extranjeros?* incluyó piezas de arte sonoro, videoarte experimental e instalaciones interactivas.



Cartel oficial de la inauguración del Festival de Artes Electrónicas y Video Transito X03.<sup>22</sup>

<sup>21</sup> Latitudes in kilt magazine # 10, *Una estaca en el lodo, un hoyo en la cinta. El campo expandido del Land Art, 1968-2008* [en línea], Barcelona, 8 Octubre 2009, Dirección URL: <http://www.l-a-t-i-t-u-d-e-s.org/blogger/labels/Land%20Art.html> [descarga: 20 de Noviembre de 2009].

<sup>22</sup> Centro Multimedia, "Inauguración", [en línea], 29 de septiembre de 2009, Dirección URL: [difusioncmm@correo.cnart.mx](mailto:difusioncmm@correo.cnart.mx) [consulta: 20 de Noviembre], archivo del mensaje: cabeza-inauguracion-b.jpeg.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

*Arroz con leche: In Wool U Tial In Kutal* es un videoarte de corte documental realizado por Ana Rosa Duarte, videoasta indígena proveniente de la zona maya. La pieza a color de 55 min. exhibida en formato análogo y digital evidencia la vida femenina maya en una narrativa pluridialectica.

La intención de esta revisión fue facilitar al lector interesado, una referencia puntual y actual de las instituciones, festivales y circuitos de exhibición que impulsan la creación experimental de video y nuevas tecnologías con el fin de que pueda encontrar oportunidades de negocio para la producción y difusión de sus propuestas.

A continuación se exponen las causas que motivaron a Mariana Hernández e Ivette Michel a presentar un proyecto de videoarte y concursar por un apoyo para su producción.

### **1.2 Apostar al campo de acción y técnicas del videoarte**

En este inciso se justifica la inscripción del proyecto *Basutáculo* a la Primera Edición del Sistema de Apoyo a la Producción Televisiva Realizada por Jóvenes para participar en la categoría de videoarte.

El gusto personal de Mariana Hernández e Ivette Michel, las realizadoras, por esta manifestación artística despertó el interés por participar en el certamen. Su formación como productoras audiovisuales y su reciente incorporación al campo de la producción independiente las motivó a presentar el proyecto, buscando, en caso de ser ganadoras, adquirir la mayor cantidad de conocimientos prácticos de la producción televisiva en campo.

Deseaban tener la oportunidad de implementar por primera vez en el campo de acción los métodos de producción practicados durante su formación y desarrollar las técnicas del videoarte aprendidas de manera autodidacta, con apoyo de una institución de la magnitud de la Universidad Nacional Autónoma de México.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

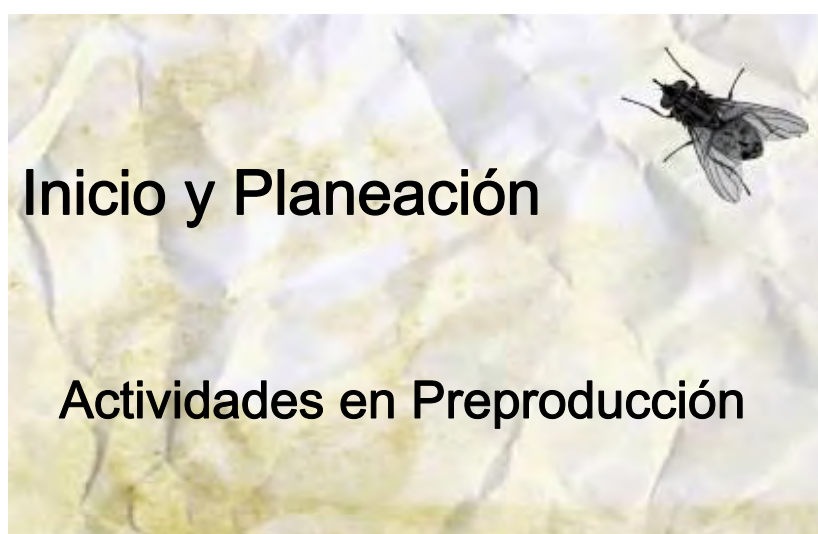
Esperaban poder conocer el personal directivo, administrativo, creativo y técnico que labora en una televisora cultural universitaria con el fin de identificar los roles y funciones que desempeñan dentro de la organización y así tenerlo como referencia para los trabajos independientes que planeaban realizar posteriormente. Pero sobre todo creyeron en la autenticidad y creatividad de su proyecto.

A partir del siguiente capítulo se evidencia la metodología implementada durante la realización del videoarte con el fin de compartir con los lectores la experiencia profesional en el campo de la producción independiente del videoarte.

Además se expondrán de forma crítica, al final de cada capítulo, los resultados obtenidos, el logro y el error más significativo, de cada uno de los procesos de desarrollo implementados en el videoarte, con el fin de tenerlos como referencia para la definición de nuevos proyectos.



# CAPÍTULO 2



## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

El proyecto *Basutáculo* fue creado para concursar en la Primera Edición del Sistema de Apoyo a la Producción Televisiva Realizada por Jóvenes. Para cumplir con los criterios expuestos en las bases de la convocatoria y los objetivos planteados para el desarrollo del mismo se recurrió al Método Escala

<sup>23</sup>.

Esta metodología se basa en el desarrollo de cinco procesos, necesarios para lograr que un proyecto sea exitoso. Para el videoarte únicamente se contemplaron cuatro de los cinco procesos:

1. Inicio
2. Planeación
3. Ejecución
4. Cierre

La intención de utilizar esta metodología fue implementar estándares y procesos profesionales que optimizan la transformación de ideas en productos o servicios. Al referir esta metodología no se busca sustituir los términos de las tres etapas de la producción audiovisual: preproducción, producción, posproducción, utilizados en el argot audiovisual sino presentar una terminología alternativa basada en la administración profesional de proyectos.

El esquema tradicional de producción no contempla en su metodología los procesos específicos para la formalización y conclusión de un proyecto. Caso contrario el Método Escala, implementado durante el videoarte, considera los procesos de inicio y cierre imprescindibles en la vida de un proyecto. Estos procesos abarcan acciones que van desde la inspiración y definición del tema hasta la conclusión formal de las relaciones contractuales con los involucrados.

---

<sup>23</sup> Metodología sistemática empleada para la administración de proyectos basada en el desarrollo de la técnica, conocimientos y habilidades. Adaptable a todo tipo de proyectos.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

Por tal motivo se han agrupado en los nuevos términos, para referir la ubicación de cada uno de los procesos, técnicas y herramientas que se sugieren para la administración profesional de proyectos audiovisuales.

Da comienzo el proceso de **inicio** de cualquier proyecto cuando se definen su misión<sup>24</sup> y visión<sup>25</sup>, basadas en la oportunidad creativa y de negocio que se presenta.

El **proceso de inicio** del proyecto *Basutáculo* comenzó cuando se tomó la decisión de participar en la convocatoria. Incluyó la iniciativa informal del proyecto, el empleo de la investigación como técnica, el planteamiento de la misión y visión, la formalización del proyecto, la elaboración de un presupuesto estimado así como la presentación del proyecto ante el jurado.

Por otro lado el **proceso de planeación** inició cuando se plasmaron las estrategias a seguir en documentos formales y se seleccionaron a los involucrados en el proyecto. Todas las estrategias se incluyeron en un plan de producción para documentar las particularidades del proyecto y poder identificar y prever los factores que pudieran beneficiar, retrasar o afectar al proyecto.

La planeación del videoarte como producto y no como proyecto tomó forma al enterarse las realizadoras de haber sido acreedoras del apoyo institucional para producirlo. Contempla la definición de estrategias estéticas y operativas a desarrollar en cada una de las etapas de la producción, la inclusión de los participantes clave en el proyecto, la asignación de roles-funciones y la calendarización de las actividades y fechas de entregables.

A continuación se presentan los procedimientos, técnicas y herramientas que se implementaron en la realización del proyecto y se diseñaron durante la fase de la pre-producción.

---

<sup>24</sup> Razón de ser del proyecto.

<sup>25</sup> Medios por los que se logrará el cumplimiento de metas y objetivos.

## 2.1 Contemplar, acción que inspira...

### Antecedentes

Erróneamente se tiene la concepción de que al egresar de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación los únicos campos de trabajo son los medios masivos de comunicación<sup>26</sup> o alguna empresa económicamente estable.

Muchas veces se desconoce, pasa por alto o evita, por falta de un ingreso fijo, el trabajo independiente a través del desarrollo de proyectos audiovisuales o literarios (tales como guiones) que por su creatividad y calidad pudieran participar en convocatorias, ser producidos por su valor temático, obtener algún patrocinio, premios en efectivo o el apoyo público o privado para la difusión de audiovisuales terminados.

El verano de 2007, Te Ve UNAM lanzó la Primera Edición del Sistema de Apoyo a la Producción Televisiva Realizada por Jóvenes, una convocatoria en la que se ofrecía como premio la producción de tres proyectos, uno por categoría. Las categorías para participar eran:

1. Documental,
2. Animación y
3. Videoarte.

La temática era libre para cada una de las categorías. Se eligió presentar un proyecto en la categoría de videoarte, por el perfil artístico y experimental de la formación de las realizadoras.

### Iniciativa informal del proyecto

Quién imaginaría que la cotidianidad de una tarde soleada y el goce de una amena charla entre amigas bastarían para dar inicio a un proyecto que meses después sería acreedor a un apoyo institucional para su producción.

---

<sup>26</sup> Televisión, radio y prensa escrita.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

La contemplación del tránsito peatonal continuo de cientos de personas por el andador de Gante con la mirada inexpresiva perdida en el horizonte cargando bolsas, portando lentes, accesorios de todo tipo, celulares y sombreros de todos tamaños, formas y colores aunada a la amplia oferta comercial de ropa, calzado, joyería, productos de belleza y limpieza, entre otros más, que se muestran en los aparadores y puestos callejeros dieron pauta a la reflexión: qué pasaría si el ser humano prescindiera de todos estos objetos.

El repentino movimiento de la escultura viviente (un actor callejero) de color azul que yacía inerte al centro del andador motivó la elección de proponer en el proyecto el desarrollo de acciones espontáneas, acompañadas de distintas posturas, miradas e interacciones como eje central para presentar el mensaje que se iba a comunicar.

La premisa final nacida de los primeros planteamientos inspirados en la contemplación cotidiana se lee: “Comunicar de manera experimental y artística, utilizando como soporte el video y la performance, las desventajas de orientar el desarrollo del ser a la acumulación de bienes materiales”. Para sustentar o descartar este planteamiento se inició una breve investigación teórica y de campo.

### **2.1.1 Investigación**

La investigación es una técnica preparatoria imprescindible en el desarrollo de un proyecto. Destaca por dotar al creador de la información y los elementos suficientes para decidir y sustentar el rumbo del proyecto. La tareas que se desprendieron de esta práctica fueron:

- ❖ Indagar las características del videoarte.
- ❖ Monitorear la programación televisiva para:
  - ⇒ Detectar la oferta de videoarte en la barra de programación de televisión abierta y cultural.
  - ⇒ Analizar los métodos a los que recurren los anunciantes para vender un producto o servicio.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

- ❖ Ahondar en el estudio de la performance.
- ❖ Comprender el comportamiento del hombre ante la adquisición de bienes y productos.
- ❖ Buscar una metodología que se ajustara a las necesidades del proyecto.
- ❖ Sintetizar la información.

Se estipuló recopilar el material sobresaliente que arrojó la investigación a lo largo de tres semanas.

A continuación se exponen las hipótesis con las que se formularon la misión y visión del proyecto y del videoarte:

1. El hombre basa el desarrollo del ser y la felicidad en la acumulación de bienes materiales. Adopta hábitos que lo desvían de la auto cognición y le obstaculizan el crecimiento personal.
2. La sociedad está fuertemente dominada por los hábitos de consumo que exaltan los medios masivos de comunicación, en especial la televisión a través de la publicidad.
3. El discurso audiovisual recae en los mismos patrones de género, hay pocas propuestas innovadoras.
4. La difusión de videoarte en canales de televisión abierta e incluso de paga, es nula.
5. El rechazo que muchas veces se expresa ante la exhibición de videos experimentales se basa en el desconocimiento que los espectadores tienen de lenguajes audiovisuales innovadores, conceptuales y de estructura compleja.
6. El videoarte posibilita la experimentación y proposición de nuevos lenguajes audiovisuales sin necesidad de recurrir a estándares tradicionales.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

7. La performance da espontaneidad y libertad de interpretación a la acción. Permite además libertad de creación y la posibilidad de incluir en la acción a todas aquellas personas, objetos o ambientes que se presenten en el momento en que se lleva a cabo. Es además efímera, pero al usar el video como soporte de registro le da trascendencia temporal al discurso.
8. Esta trascendencia temporal motivó a abordar un tema universal y vigente: la acumulación de bienes materiales como obstáculo para el desarrollo y autoconocimiento del ser con el fin de contribuir a erradicar este comportamiento a través de un mensaje audiovisual.
9. Según estudios científicos el aprendizaje a través del audiovisual es más eficiente respecto de lo que podría ser la lectura o memorización ya que se retiene un porcentaje más elevado de información, gracias a la utilización de dos sentidos primarios: el oído y la vista.
10. El audio es un elemento que pocas veces es explotado en la industria audiovisual. Sirve para enfatizar emociones, acciones; remitir ciertos estados, objetos o lugares. Además unifica el discurso audiovisual.

Como parte de la formalización del inicio de un proyecto se sugiere definir una misión y visión, mismas que sirven para indicar la dirección a la que se deben encaminar los procesos que se contemplan y los esfuerzos que demanden a los involucrados ejecutar sus funciones.

### **2.1.2 Misión y visión**

Definir la misión y visión de un proyecto, empresa o servicio sirve para conformar un plan estratégico mediante el cual se concientiza a los involucrados de las labores que habrán de desempeñar. Además al establecer metas y objetivos se controla y alienta a los implicados a alcanzar la excelencia de los planteamientos definidos.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

Tomando como referencia la guía, Administración Profesional de Proyectos, de Chamoun, Yamal, se entenderá por misión a la definición y descripción de la razón de ser, las acciones y necesidades que hacen a una empresa o proyecto. Por otro lado, la visión se define como el planteamiento de las metas y objetivos que conllevan a cumplir la misión.

### **Misión del proyecto *Basutáculo*:**

Contribuir a la creación de programas televisivos realizados por jóvenes a través de la proposición de ideas creativas, experimentales y artísticas cuyos contenidos temáticos se basen en el acontecer social.

### **Visión del proyecto *Basutáculo*:**

Presentar ante el jurado calificador un proyecto innovador, viable, comprensible, creativo y atractivo cuyo contenido se base en el acontecer social, que cumpla con las bases establecidas en la convocatoria y destaque del total de las propuestas recibidas.

### **Misión del videoarte (producto):**

Cumplir y superar los objetivos de calidad, costo y tiempo que se acordaron al ser el proyecto *Basutáculo* acreedor al apoyo institucional para la producción televisiva realizada por jóvenes a la par de mejorar la oferta audiovisual de la programación de televisión cultural.

### **Visión del videoarte (producto):**

Realizar un videoarte innovador en cuanto a forma (como se presenta) y contenido (argumento) que muestre una performance cuya intención es comunicar las virtudes que acarrea el despojarse de hábitos y objetos que obstaculizan el camino al desarrollo del ser basado en la auto cognición.

## 2.2 Estructura narrativa

Con el fin de cumplir puntualmente con las bases publicadas en la convocatoria Primera Edición del Sistema de Apoyo a la Producción Televisiva Realizada por Jóvenes y garantizar la selección del proyecto, se definió la estructura narrativa de los acontecimientos que conformarían el videoarte en el proceso de inicio para integrarla en el charter final que se presentó ante el jurado.



## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

Se entiende como estructura narrativa a la organización de los eventos y elementos que integran un audiovisual en relación al espacio y tiempo en el que se suceden. El proyecto *Basutáculo* determinó de una forma creativa y propositiva su estructura narrativa en:

- ❖ Una performance en video
- ❖ *Slide show* de imágenes
- ❖ Intervención e interacción y
- ❖ *Basutáculo* en pantalla

### 2.2.1 Una performance en video

A manera de catarsis se decidió que el argumento<sup>27</sup> principal del videoarte consistiría en presentar a una persona despojándose de los objetos que le son prescindibles para su existencia. Motivo por el cual las realizadoras eligieron la performance como la mejor alternativa para llevar a cabo la acción.

Con base en la lectura del texto *El arte de la performance*, se entiende en esta tesis a la performance como una acción espontánea basada en la utilización del cuerpo como soporte de expresión y cimentada en la reflexión y construcción de una postura crítica ante un acontecimiento cultural, social, político o experimental, por lo tanto se considera al realizador (performer) la obra o discurso mismo.

Además, es un medio de comunicación, según Glusberg, ya que todas las actividades humanas incluidas las del cuerpo están determinadas por convenciones. Las convenciones reflejan los aspectos culturales de las sociedades, por lo que adquieren un carácter semiótico.

Debido al carácter crítico y espontáneo de esta disciplina artística, se optó por implementarla como estrategia creativa en la realización del videoarte *Basutáculo*, por considerarla el vehículo ideal para el desarrollo de la acción definida en el *Charter* del proyecto.

---

<sup>27</sup> Término que se emplea para describir todo lo que se presenta ante el espectador en un audiovisual.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

La estrategia se definió con el fin de:

1. Exaltar al cuerpo como medio de expresión y vehículo comunicativo.
2. Basar el desarrollo de la acción en la espontaneidad, la improvisación, la naturalidad y libertad con que el performer la interpretara.

Se contempló el hecho de despojar al performer de un texto predeterminado (guión), para confrontarlo a “una especie de lenguaje único a medio camino entre el gesto y el pensamiento (...) Este lenguaje desnudo, no virtual sino real, debe permitir (...) una suerte de creación total, donde sólo quede al ser humano ocupar su sitio entre el sueño y los hechos”<sup>28</sup>.

Los criterios que se plantearon para esta dinámica están sustentados en las video escenificaciones performativas<sup>29</sup> características de la década de los años 80 y consistieron en:

- ❖ El talento fue sometido a un espacio repleto de miles de objetos que iban desde ropa, accesorios, productos de limpieza, revistas hasta lo que denominamos basura afectiva<sup>30</sup>.
- ❖ El talento basó su participación en el desarrollo de sentimientos, actitudes, acciones y movimientos condicionados por el espacio y objetos determinados por la producción.
- ❖ Se sugirió al talento, para preparar su intervención, ubicar introspectivamente las sensaciones y pensamientos que le provocara el concepto: el despojo de hábitos y objetos inservibles como vía de liberación.

---

<sup>28</sup> Fragmento del manifiesto del teatro de la crueldad de Antonin Artaud consultado en: Jorge Glusberg, El arte de la performance. Ediciones de Arte Gaglione, Argentina 1986, Pág. 16

<sup>29</sup> Para ahondar en este concepto consultar: Martin, Sylvia, Videoarte. Taschen, Alemania, 2006,

<sup>30</sup> Acumulación de objetos inservibles que tienen una connotación afectiva para la persona que los colecta.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

- ❖ Se eligió utilizar el video como soporte para presentar la performance con el fin de lograr “el registro de las informaciones perceptivas emanadas por el artista”<sup>31</sup> y darle trascendencia temporal a una acción espontánea e improvisada.
- ❖ Adicionalmente se contempló el registro en video, ya que el proyecto fue concebido para ser un videoarte que se programaría en televisión en específico en Te Ve UNAM.

En el inciso **la planeación de cámaras, indispensable**, se ahondará en la importancia que tuvo para el presente proyecto una buena organización y coordinación del equipo creativo y técnico para no afectar la movilidad del talento al realizar la performance.

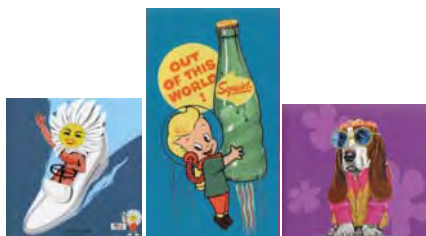
### 2.2.2 *Slide show* de imágenes

*Slide show* es el anglicismo empleado para hacer referencia a la presentación secuencial de diapositivas o imágenes fijas. Como parte de la estrategia creativa del proyecto se consideró apropiada la inclusión de pequeñas secuencias de imágenes a lo largo del videoarte.

Los *slide shows* presentados son independientes a la performance y tienen como propósito:

- ❖ Proporcionar un descanso visual al espectador
- ❖ Reforzar el sentido del mensaje a comunicar

Este núcleo narrativo muestra secuencias de imágenes que se agrupan en tres categorías: Publicitarias<sup>32</sup>



Detalle de la publicidad zapatos ROMIKA, cartel publicitario de SQUIRT años 60, detalle cartel publicitario HUSH PUPPIES.

<sup>31</sup> Jorge Glusberg, op.cit. Pág. 36

<sup>32</sup> Imágenes tomadas de: Dotz, Warren, Husain Masud, Meet Mr. Product: the art of advertising character. Chronicle Books, 2003

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

### Objetos en grandes cantidades<sup>33</sup>

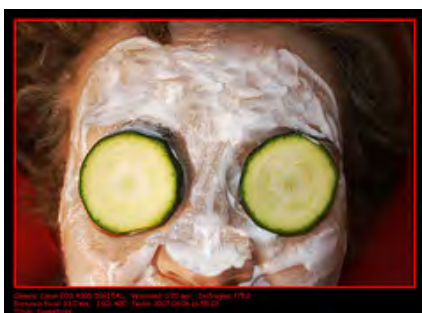


Desecho de celulares



Cotonetes

### Remiten a un estado anímico de insatisfacción u opresión<sup>34</sup>



Mascarilla



Asfixia

En el **capítulo 3 inciso 6.2** se muestra el diagrama de edición en el que se puede apreciar con claridad el lugar que ocuparon las secuencias de imágenes en el videoarte.

### 2.2.3 Interacción del talento con los objetos, transeúntes y entorno

Otra de las líneas narrativas que destaca en el videoarte es la referente a la interacción que el talento desarrolló con los objetos albergados en la locación, ubicada sobre la avenida Miguel Ángel de Quevedo número 517, esquina con la calle Beta.

A pesar de las grandes dimensiones del inmueble, únicamente se contempló el uso de dos espacios durante la performance.

<sup>33</sup> Desecho de celulares y Cotonetes; [en línea] México, Imagen, DirecciónURL: <http://www.flickr.com/search/?q=cotonetes> [descarga: 20 de Noviembre de 2009].

<sup>34</sup> Mascarilla y Opresión; [en línea] México, Imagen, DirecciónURL: <http://www.flickr.com/search/?q=mascarilla> [descarga: 20 de Noviembre de 2009].

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

Al interior una pequeña estancia con chimenea simuló la habitación del talento, repleta de objetos que iban desde aparatos eléctricos hasta ropa y artículos emotivos. Por otro lado al exterior el entorno natural de la calle propició la interacción accidental del talento con los peatones que transitaban por el lugar.

Esta línea narrativa pretendía:

- ❖ Mostrar el impacto que tuvo la dinámica del talento al incluir a las personas ajenas a la producción en la performance.
- ❖ Exponer los sentimientos y acciones que desarrolló el talento al interactuar con las personas, los objetos y el entorno.



Russel abordando a los transeúntes de Av. Miguel Ángel de Quevedo.

Fotograma extraído del videoarte.

#### 2.2.4 Basutáculo en pantalla

Durante el proceso de planeación, se definió como estrategia creativa, presentar al videoarte como una propuesta audiovisual frente a la programación comercial. Para lograr el objetivo, se incrustaron pequeños fragmentos de video y estática a corte directo dentro de la imagen fija de un televisor, con la intención de simular la acción de *zapping* con perspectiva subjetiva.

El propósito de esta línea narrativa es:

- ❖ Romper con el ritmo narrativo predominante en el videoarte.
- ❖ Criticar los contenidos televisivos.
- ❖ Mostrar actos que aluden a los hábitos desarrollados por la adquisición de productos o servicios así como tiraderos de basura que apuntan al destino final que tienen los bienes materiales.
- ❖ Presentar al videoarte como una alternativa visual en la programación televisiva que destaque por su contenido y estructura.

Para comprender las técnicas que se emplearon para realizar la recreación de esta acción consultar el **capítulo 3 inciso 6.3 Una manita de gato.**



Fotograma que muestra al Performer dentro de una televisión acariciando una pantalla de televisión.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

Al finalizar la definición narrativa del videoarte se redactó el *Charter*, documento con el que se formalizó la participación de las realizadoras en el certamen organizado por Te Ve UNAM durante 2007. A continuación se podrán identificar los criterios plasmados en la definición del protocolo.

### **2.3 *Charter de Basutáculo***

El *charter* es el documento formal con el que se da inicio a un proyecto. Incluye la justificación y / o propósito del proyecto, describe el producto que se desarrollará, presenta a los responsables y hace mención de las restricciones y supuestos que puede acarrear.

A continuación se comparte el charter que se presentó ante el jurado convocado por Te Ve UNAM integrado por: Gabriel García Márquez, la maestra Diana Bracho Bordes y el Doctor Vicente Quirarte Castañeda.

El proyecto se presenta sin modificaciones de contenido ni de sentido, únicamente se corrigieron algunos aspectos de estilo y redacción. Se excluye la información curricular de las realizadoras, misma que se presentará en el inciso **2.5 De sol a sol. Gestión de los recursos humanos: equipo creativo y técnico.**

En el presupuesto incluido en el presente charter no está contemplada la cotización de las necesidades técnicas puesto que Te Ve UNAM se comprometía en la convocatoria a prestar sin restricciones el equipo e instalaciones que se requirieran para la realización. Para conocer el costo total que implicó la realización del videoarte consultar en el inciso **2.4 Presupuesto.**

## **PROYECTO DE VIDEOARTE**

**Título del proyecto:** *Basutáculo*

El vocablo *BASUTÁCULO* es una palabra compuesta por las dos primeras sílabas de la palabra **basura** seguida de las últimas tres sílabas de la palabra **obstáculo**. Este híbrido refiere a un ente intangible que genera desperdicio y obstaculiza el desarrollo del ser basado en la auto cognición.

### **Presentan el presente proyecto / Responsables:**

Mariana Hernández Mondragón

Ivette Michel Hidalgo Ortega

### **Sinopsis**

A varios años de iniciado el siglo XXI, hombres y mujeres se han dado a la tarea de acumular todo tipo de objetos, herramientas y utensilios varios. Algunos de estos se han vuelto imprescindibles en la utilidad cotidiana, otros sólo tienen la función, dictada por el consumismo, de ocupar espacios.

En este videoarte se podrá presenciar un acto performativo en el que un individuo sacará hasta el más pequeño de los objetos que tenga al interior del espacio que habita, para colocarlos fuera del lugar que ocupan, interviniendo el exterior, pasando de un ámbito privado a uno público con el fin de generar reacciones en las personas que presencien la performance. Además se intercalarán en este recorrido visual y sonoro, imágenes y sonidos de la transformación que sufren ciertos objetos y sus funciones.

### **Formato**

El formato será video, se tiene pensado utilizar videocassettes dvc pro o dvd desde la grabación hasta la etapa de postproducción, sujetándonos al equipo técnico que Te Ve UNAM pueda proporcionar. La elección del formato se ha hecho pensando en el fácil manejo del registro así como los bajos costos que implican para la producción.



## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

### **Temática / Justificación**

El sistema capitalista ha instaurado en la cotidianidad de hombres y mujeres hábitos de consumo y acumulación de objetos innecesarios, como formas de vida imprescindibles para su desarrollo como individuos. La tendencia actual ha generado que la sociedad adopte estas actitudes con fines de pertenencia, éxito y como único camino para el desarrollo del ser. Entre más objetos tenga una persona más persona es.

La preocupación que nos despierta la acumulación que hombres y mujeres hacen de objetos que no son necesarios para su supervivencia ni para su desarrollo como individuos nos ha orillado a idear una propuesta audiovisual cuya intención es comunicar al espectador que este tipo de hábitos obstaculizan la auto cognición del ser.

El resultado de este proyecto en caso de ser acreedor al apoyo sería un videoarte que presente una sátira a los hábitos mencionados. Se partirá de una reflexión visual y sonora que muestre la cantidad excesiva de objetos innecesarios que puede tener una persona y su nula funcionalidad en la cotidianidad. Adicionalmente se pretende exponer las acciones espontáneas que un individuo rodeado de estos objetos ejecute.

Mediante este videoarte se pretende generar un estímulo audiovisual que lleve a la reflexión que nos atañe: por qué adquirimos objetos, para qué los utilizamos, ¿los utilizamos? ¿Realmente los utilizamos?, con qué fines los acumulamos, de qué nos sirve tenerlos sin utilizarlos. Estas y otras más interrogantes nos permitirán analizar la problemática motivando al espectador a despojarse de los hábitos de consumo, exaltando la auto cognición del ser como forma de vida.

### **Público al que va dirigido**

La estética del videoarte es de reciente y continua construcción, por lo que el público receptor es selecto, personas que gusten de nuevas propuestas visuales. La idea de este proyecto es acercar al público en general y en particular al que ve Te Ve UNAM para derribar estereotipos narrativos por medio de un tema que no les es ajeno.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

### **Estructura y estética / Descripción del producto**

La estructura está organizada en cuatro núcleos narrativos principales: un acto performativo, imágenes fijas de objetos (que muestren la diversidad que existe), la intervención e interacción que los objetos colocados al exterior provoquen con el entorno y presentar el videoarte como parte de la programación de un televisor.

Los núcleos se intercalarán entre sí estableciendo la pauta de la sucesión de eventos de tal forma que la suma de estos dé como resultado el videoarte final.

El acto performativo consistirá a grandes rasgos en que una persona sacará del lugar donde habita todos los objetos que tiene. Conforme va sacando los objetos el ritmo de la imagen y sonido irán *in crescendo*. En el inicio se jugará con la acción dentro y fuera de cuadro, para generar expectativas visuales a partir de sonidos.

Se presentarán imágenes de objetos de uso cotidiano con la utilidad para la que fueron creados seguidas de otras imágenes con los mismos objetos pero desvirtuados de su función primordial, haciendo referencia a la creación de necesidades ficticias que la sociedad hace de ellos.

Una vez que la persona haya colocado los objetos en el exterior se documentarán las reacciones que éstos provoquen en su intervención con lo cotidiano. Por último se recreará un zapping en el que se incluirá *Basutáculo* como parte de la programación de un televisor.

La idea básica es conjuntar estas cuatro estructuras rítmicamente, apoyándonos en recursos sonoros y visuales que se montarán en la postproducción. En cuanto al audio se utilizarán piezas instrumentales que propicien el juego rítmico con las imágenes, la performance, las personas, las reacciones y sonidos intercalados de los objetos. Además se utilizarán acciones y frases que involucren a los espectadores dentro del discurso.

### **Necesidades técnicas previstas**

3 sistemas portátiles Sony

1 micrófono Boom

1 micrófono direccional

**El proceso de producción del videoarte**  
**Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

1 cabina de edición  
1 cabina de posproducción de audio  
1 cabina de posproducción de video  
1 kit de iluminación de campo  
1 vehículo para el traslado del equipo a las locaciones  
1 Iluminador  
1 asistente de iluminación  
3 camarógrafos  
3 asistentes de cámara  
1 Operador de posproducción video  
1 Operador de posproducción audio  
1 lente gran angular  
Extensiones

**Presupuesto y plan de financiamiento**

2 realizadoras	\$ 10,000 c / u
Actor	\$ 2,000
Musicalizador	\$ 2,000
Editor	\$ 2,000
Alimentos para la producción	\$1,000
Transportación (gasolina)	\$1, 500
Utilería/ escenografía	\$6,000
Locación	\$3,000
2 Asistentes de producción	\$500 c / u
Videocassettes y otros (respaldo)	\$7,000

**Total: \$35,500 pesos**

**Restricciones**

En cuanto al plan de financiamiento solicitamos a Te Ve UNAM corra con los gastos de la producción en caso de ser acreedoras al premio de la presente convocatoria.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

Nuestra participación está enfocada en la oportunidad que se nos daría de mejorar nuestra experiencia profesional con el desarrollo de este proyecto y no con fines lucrativos. Nuestra contribución al presentar el proyecto está desinteresada de reconocimientos económicos y nuestro compromiso como universitarias es únicamente presentar un proyecto de calidad en el que nuestra autoría intelectual es la contribución primordial.

Con el fin de facilitar y abaratar los costos de la producción elaboramos los siguientes planes emergentes de ahorro:

- ❖ Se utilizarán algunos objetos de utilería con los que ya contamos.
- ❖ Nuestro equipo de trabajo estará conformado por personas responsables y que apenas están iniciándose profesionalmente en el campo laboral, por lo tanto les daremos la oportunidad de realizarse a cambio de un pago simbólico (mínimo).
- ❖ Se utilizará sólo una locación para evitar gastos innecesarios de traslados.
- ❖ Por último manejaremos el pago único a los colaboradores de la producción, con el fin de gratificarlos por su participación y no por el tiempo que éste genere.

### **2.4 Presupuesto**

Cotizar el costo que implica la realización de un video optimiza la administración de los recursos otorgados o destinados para el proyecto. El presupuesto es una herramienta que debe incluir todos los gastos que se tienen programados en la vida del proyecto por más mínimos que estos sean.

Para el videoarte de *Basutáculo* se había estimado un costo inicial de \$35,500 sin incluir los gastos del equipo técnico, y personal que colaboró en el videoarte por parte de Te Ve UNAM. El costo final total del videoarte se incrementó un 58.7% incorporando los gastos generados por los rubros que no se habían considerado. **Véase formato 1**

El esquema que se utilizó para elaborar el presupuesto considera cuatro rubros:

1. Los costos programados en la preproducción / planeación

**El proceso de producción del videoarte**  
**Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

2. Los gastos contemplados para la producción / ejecución
3. Los presupuestados para la posproducción / cierre
4. Y el costo total de la producción del videoarte

El proceso de producción del videoarte  
Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

Formato 1

<b>Videoarte: Basutáculo</b>	<b>PRESUPUESTO</b>
Realizador (a) : Mariana Hernández e Ivette Michel Hidalgo	

CONCEPTO	CANT.	APLIC.	Nº aplic.	UNITARIO	COSTO TOTAL POR APLIC.
Realizador	2	Proyecto	1	\$10,000	\$20,000
Asistentes de realización	2	Proyecto	1	\$500	\$1,000
Productor	1	Proyecto	1	\$12,000	\$12,000
Asistente de Producción	1	Proyecto	1	\$1,000	\$1,000
Talento	1	Proyecto	1	\$2,000	\$2,000
Musicalizador	1	Proyecto	1	\$2,000	\$2,000
<b>SUBTOTAL</b>					<b>\$38,000</b>
<b>IVA</b>					<b>\$5,700</b>
<b>TOTAL POR PREPRODUCCIÓN</b>					<b>\$43,700</b>

CONCEPTO	CANT.	APLIC.	Nº aplic.	UNITARIO	COSTO TOTAL POR APLIC.
Camarógrafos*	3	Día	2	\$1,500	\$9,000
Asistentes de cámara	3	Día	1	\$1,000	\$3,000
Alquiler camioneta con chofer	1	Día	3	\$1,500	\$4,500
Iluminador	1	Día	3	\$2,000	\$6,000
Asistentes de iluminación	2	Día	1	\$1,000	\$2,000
Renta lente gran angular	1	Día	1	\$600	\$600
Maquillista	1	Día	1	\$500	\$500
Planta móvil de energía 500*	1	Día	1	\$1,550	\$1,550
Vestuario	1	Proyecto	1	\$175	\$175
<b>Locación</b>	<b>1</b>	<b>Día</b>	<b>1</b>	<b>\$3,000</b>	<b>\$3,000</b>
<b>Utilería:</b>					
Recorte de vidrio	1	Proyecto	1	\$200	\$200
Pintura interiores	4 LTS.	Proyecto	1	\$535.68	\$535.68
Real flex	2 LTS.	Proyecto	1	\$47.83	\$47.83
Brocha 5"	1	Proyecto	1	\$40.87	\$40.87

**El proceso de producción del videoarte  
Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

Brocha 3"	1	Proyecto	1	\$22.61	\$22.61
Rodillo completo	1	Proyecto	1	\$36.52	\$36.52
Rodillo pachon	1	Proyecto	1	\$25.22	\$25.22

Combustible	1	Proyecto	1	\$435.52	\$435.52
Maskin tape	1	Proyecto	1	\$35	\$35
Caja clavos	1	Proyecto	1	\$15	\$15
Caja adhesivos	1	Proyecto	1	\$23	\$23
Pila alcalina 9V	1	Proyecto	1	\$79.14	\$79.14
Cinta micropor	1	Proyecto	1	\$17.39	\$17.39
Alimentos	1	Día	1	\$251	\$251
Cathering	1	Día	1	\$348.75	\$348.75
<b>SUBTOTAL</b>					<b>\$32,438.5</b>
<b>IVA</b>					<b>\$3,243.8</b>
<b>TOTAL POR PRODUCCIÓN</b>					<b>\$ 35,682.3</b>

CONCEPTO	CANT.	APLIC.	Nº aplic.	UNITARIO	COSTO TOTAL POR APLIC.
Diseñador gráfico	1	Proyecto	1	\$1,000	\$1,000
Operador de posproducción	1	C / 8 HRS.	8	\$1,500	\$12,000
Operador Protools	1	C/ 8 HRS.	3	\$1,500	\$4,500
<b>SUBTOTAL</b>					<b>\$17,500</b>
<b>IVA</b>					<b>\$2,625</b>
<b>TOTAL POR POSPRODUCCIÓN</b>					<b>\$20,125</b>

Costo SUBTOTAL videoarte	\$87,938.5
IVA	\$11,568.8
Costo TOTAL videoarte	\$99,507.3

**Exento de IVA**

\* Costo que incluye sistema portátil

## 2.5 De sol a sol

### Gestión de los recursos humanos: equipo creativo y técnico

Bien conocido es, que la producción televisiva demanda el trabajo coordinado de un gran número de personas<sup>35</sup>. Por lo que en el proceso de planeación es de gran importancia definir los roles y funciones de los involucrados en el proyecto para lograr su óptimo desempeño en cada una de las actividades especializadas que ejecutan.

La integración del *crew over the line* y *under the line*<sup>36</sup> para *Basutáculo* estuvo en función de:

- ❖ El equipo creativo convocado por las realizadoras
- ❖ El equipo técnico asignado por Te Ve UNAM
- ❖ Los conocimientos y habilidades de los elementos disponibles

Los recursos *over the line* “conducen de la idea básica a la imagen final en pantalla”<sup>37</sup> mientras el staff *under the line* es responsable de operar los equipos técnicos que demanda la producción.

El alcance del trabajo en equipo está cimentado en la adecuada planeación y distribución de roles y funciones con base en los conocimientos y habilidades de cada uno de los involucrados. Además, la comunicación efectiva garantiza el interés, la integración y ejecución responsable de los equipos de trabajo.

A continuación se exponen los roles y funciones que desempeñaron los recursos humanos, tanto creativos como técnicos, involucrados en la producción de *Basutáculo*.

---

<sup>35</sup> Conocidas en el círculo audiovisual como Crew o staff.

<sup>36</sup> Anglicismos utilizados en el argot de la producción cinematográfica y de la producción audiovisual en general que distinguen al personal creativo del técnico.

<sup>37</sup> Herbert, Zettl, *Manual de producción de televisión*, Thomson Editores, 7ª edición, México 2005, Pág. 383



## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

### Equipo de producción creativo (*over the line*)

#### Realizadoras y guionistas

En su rol de realizadoras planearon la logística<sup>38</sup> del proyecto, coordinaron la ejecución y dirigieron la conclusión y cierre de las actividades y convenios de colaboración.

Convocaron y seleccionaron al equipo creativo. Inspeccionaron, eligieron y coordinaron el diseño de plantas de piso e iluminación de la locación. Planearon y dirigieron los emplazamientos y movimientos de las cámaras, escena y posproducción.

En su rol de guionistas redactaron un bosquejo de la dinámica sugerida para la performance y transformaron el libreto en “mensajes eficaces de audio y video.”<sup>39</sup>



De izquierda a derecha: Alejandro Orendain (camarógrafo), Teresa Chávez (asistente de realización), Mariana Hernández (realizadora) Ivette Michel (realizadora) en el preview de los emplazamientos y tiros de las cámaras en los monitores.

<sup>38</sup> Definida como la elaboración del esquema de trabajo, actividades a ejecutar y calendarización de tiempos de entrega

<sup>39</sup> Frase retomada de Zettl, *Manual de producción de televisión*, en la que hace alusión a la importancia de la construcción audiovisual a partir del libreto.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

### Productor y asistente de producción



José Miguel Álvarez / Productor

Foto: Ivette Michel

Los intermediarios entre las realizadoras y Te Ve UNAM fueron el productor José Miguel Álvarez, responsable de supervisar el cumplimiento del convenio así como de la óptima administración del presupuesto asignado al proyecto.

Su asistente Itzel Pedrozo, comisionada de la planeación, coordinación y gestión de trámites, permisos, renta de equipo, solicitud formal de equipo, servicios y personal técnico<sup>18</sup>.

Además se encargó de coordinar los

---

<sup>18</sup> Cámaras, planta de energía, operadores, iluminador, utilería, transporte, cabinas de edición, post-producción, diseño entre otros.

llamados del equipo creativo y técnico en los horarios establecidos por las realizadoras.

### Asistentes de realización

Ma. Teresa Chávez y Ricardo Cornejo asistieron a las realizadoras en la planeación y coordinación del casting de talentos y la convocatoria de músicos.

Apoyaron en la toma de fotografías y medidas de la locación para elaborar las plantas de piso. Coordinaron el acopio de objetos varios para la utilería y ambientaron la locación<sup>19</sup>.

Establecieron una vía de comunicación del exterior al interior el día de la grabación.



Ricardo pintando la locación.

Foto: Ariana Carrillo.

---

<sup>19</sup> Estas actividades consistieron en pintar paredes, colocar objetos de utilería.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

### Performer<sup>20</sup>

Ejecutó y expresó con plena libertad de interpretación el concepto definido en la fase creativa del proyecto: “El despojo de los hábitos de consumo compulsivo y de los objetos que no le son útiles al hombre, dirige la búsqueda y desarrollo del ser a la auto cognición y no a la acumulación de bienes materiales”.

### Músico

Pablo Equihua produjo y ejecutó la pista sonora inédita que musicalizó el videoarte bajo el mismo concepto creativo referido en el párrafo anterior utilizando como herramienta de trabajo un ordenador con software especializado en composición digital de audio.



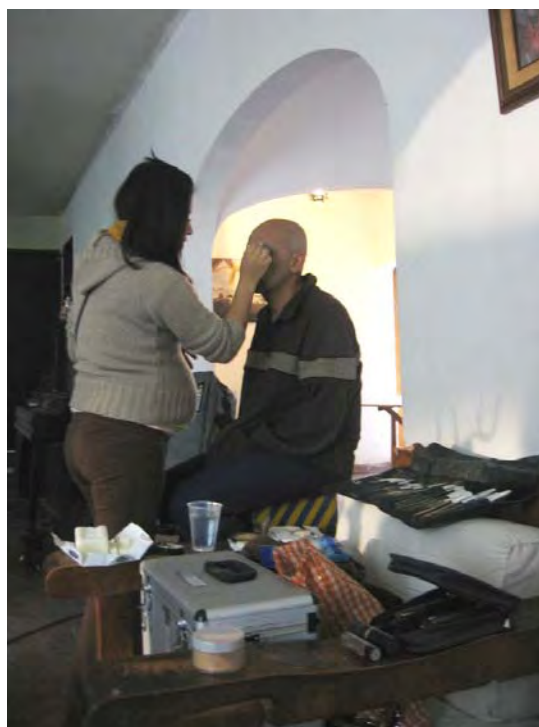
Animación de imagen por Michelle Rodríguez

<sup>20</sup> Anglicismo que refiere al artista que ejecuta en tiempo real la interpretación de un concepto a través de acciones corporales, espontáneas y únicas en un espacio y momento determinado.

### Diseño gráfico / Animación

Michelle Rodríguez, aprendiz del diseño en televisión, fue asignada por la institución a la producción para elaborar el diseño de la apertura, las animaciones requeridas con sus respectivos perforados y los créditos finales del videoarte.

### Maquillista



Valentina aplicando maquillaje base

Foto: Ariana Carrillo

Valentina Rodríguez maquilló a Luis Russel. El maquillaje base<sup>21</sup> se aplicó para matar los brillos de pómulos, barbilla, nariz, frente y cabeza. Adicionalmente dibujó unas grecas de color negro en la cien de su lado izquierdo.

<sup>21</sup> Mejor conocido en el argot televisivo como *pancake*.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

### Equipo de producción técnico (*under the line*)

#### Operadores de cámara / camarógrafos

Seis pares de ojos, tres perspectivas, dictaron el registro de la acción en video. Los tres camarógrafos<sup>22</sup> solicitados por la producción a Te Ve UNAM, se integraron al equipo para operar las cámaras con habilidad, eficacia y eficiencia.

La producción requería operadores audaces en sus movimientos, con amplia experiencia en tomas y encuadres poco recurridos en los programas de televisión promedio (tomas medias), y sobre todo capaces de ser puntuales en sus intervenciones, por el carácter secuencial de la grabación sin cortes.

Alejandro Orendain, ojo vigía, operó la cámara en mano a la cual se colocó por momentos un lente gran angular. Se desplazaba con velocidad y sigilo al interior y exterior de la locación siguiendo al performer para registrar aspectos (tomas cerradas, a detalle), gestos (*extreme* y *close up*).



De izquierda a derecha: Camarógrafos (Alejandro Orendain, Tomás Medina) preparando su equipo.

Foto: Itzel Pedrozo

---

<sup>22</sup> Término con el que se designa a los operadores de cámara en producciones de campo.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

Tomás Medina condujo la cámara por el riel *dolly*<sup>23</sup>, situado al interior de la locación.

Javier Farfán, astuto operador, se ubicó al exterior con su cámara, fija, parada en un tripié y montada en alto sobre un andamio para registrar los acontecimientos que tuvieran lugar en la vía pública.

### Asistentes de cámara

Cuidando las espaldas de los camarógrafos, Manuel García, Emilio Gorostieta y Miguel Martínez asistieron, uno por cámara, en actividades como:

- ❖ Operar y modular el equipo de audio
- ❖ Colocar y retirar el lente gran angular
- ❖ Montar y desmontar los soportes de las cámaras
- ❖ Ajustar y poner en línea los monitores del *preview*



Soportes y herramientas en locación

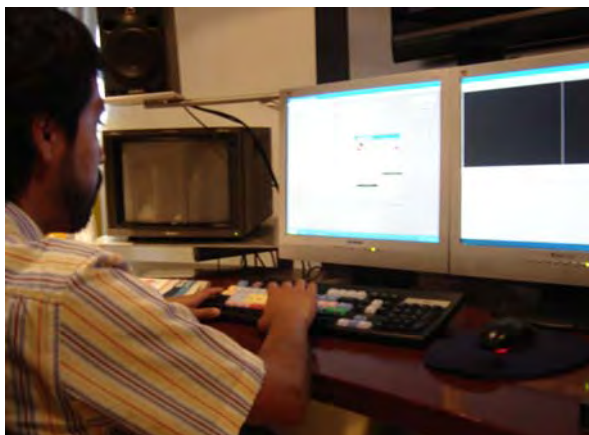
Foto: Itzel Pedrozo

---

<sup>23</sup> Soporte que permite que la cámara se desplace hacia el enfrente (IN), hacia atrás (OUT) o lateralmente.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

### Postproducción / operador



Sesión de postproducción operada por Carlos Ríos  
Foto: Ivette Michel

Carlos Ríos operó la postproducción del videoarte utilizando como herramienta de trabajo el AVID COMPOSSER<sup>24</sup>.

### Protools / operador de audio

José Luis Cortés estuvo al volante de la operación de postproducción de audio con PROTOOLS<sup>25</sup>.



José Luis Cortés en cabina de postproducción de audio.  
Foto: Ivette Michel

<sup>24</sup> Software para postproducción de video que alcanza el estándar profesional BROADCAST.

<sup>25</sup> Software especializado para postproducción de audio.

### Iluminador

A diferencia de la producción cinematográfica, donde el director de fotografía es el encargado de la iluminación, en televisión y en el caso particular de *Basutáculo*, corresponde a un técnico en iluminación el trabajo.

Eduardo Rodríguez planeó la Iluminación en campo. Estableció la temperatura del color, tipo e intensidad de luz, bajo los conceptos propuestos por las realizadoras.



Eduardo Rodríguez  
Foto: Ariana Carrillo

Determinó el número y tipo de lámparas que se utilizaron.

Coordinó a su equipo de trabajo en el montaje y desmontaje de las lámparas, soportes y cableado el día de la grabación.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

### Asistentes de iluminación

Alberto Flores y Mauricio Galicia asistieron a Eduardo en la instalación de los instrumentos de iluminación asignados al exterior e interior de la locación.<sup>26</sup>

Ambos ayudaron en el traslado del equipo de la bodega al transporte y del transporte a la locación.



De izquierda a derecha Alberto Flores, Mauricio Galicia, Eduardo Rodríguez y Valentina Rodríguez.

Foto: Itzel Pedrozo

### Transporte

Los traslados de los recursos humanos,<sup>27</sup> y el equipo técnico<sup>28</sup> fueron posibles gracias a la destreza al volante, que exige conducir en la selva de asfalto, de Vianey Ocampo, José Galicia y Alberto Quintana, quienes condujeron a toda velocidad, con puntualidad, a sus espantadizos usuarios.



Unidad de traslado del equipo de producción.

Foto: Ivette Michel

<sup>26</sup> Rebotadores, reflectores, soportes, lámparas y cableado.

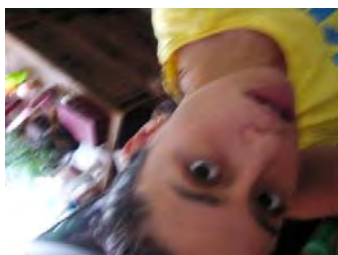
<sup>27</sup> Personal creativo y técnico.

<sup>28</sup> Utilería, herramientas e instrumentos de trabajo.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

A continuación se presenta, con un esquema a doble columna, una breve semblanza de la formación y trayectoria en el campo audiovisual de algunos colaboradores, organizada según la posición que ocuparon en la producción de *Basutáculo*. Adicionalmente se incluye el testimonio de cada uno respecto a su experiencia al participar en la realización del videoarte.

### Realizadoras-guionistas



Mariana Hernández

Lic. Ciencias de la Comunicación  
(producción audiovisual).

#### Trayectoria:

Asistente de producción Noticieros  
Televisa.

Realización y animación, *Uno de  
borregos*, 2006

Producción y Diseño en el videoarte, *De  
qué modo es posible un mundo distinto*,  
2008.

**Basutáculo:** “Es para mí uno de mis anhelos realizados, un video que se acerca al concepto del videoarte utilizando nuevos lenguajes y medios como lo es la televisión aterrizado a términos mas digeribles socialmente, es el primer acierto y a la vez el primer error como realizador. Digo error porque aprendí muchas cosas de esta experiencia. También es para mí un reflejo de amistad, de entendimiento, de inquietud compartida.”



Ivette Michel

Egresada Lic. Ciencias de la  
Comunicación (producción audiovisual).

#### Trayectoria:

Producción y edición del videoarte *De  
qué modo es posible un mundo distinto*,  
2008.

Producción y edición del videoarte: *El  
camino del sillón PET*, 2008.



## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

**Basutáculo:** “Fue una experiencia integral que me permitió crecer profesional, creativa y emocionalmente. El primer desafío profesional al que me enfrenté como productora independiente. Desafío que se concibió con plena libertad de conceptualización, creación y ejecución a pesar de ser un proyecto realizado para televisión. Tales características detonaron en una colaboración e integración sin precedentes de la institución y de todos los involucrados. En cuanto al producto final, el videoarte, resultó un ejercicio interesante que me sirvió para evaluar mis aciertos, metodología aplicada y errores a considerar para futuros proyectos”.

### Productor



José Miguel Álvarez

Maestría en Comunicación

#### Trayectoria:

Productor en TV UNAM desde mayo 2006 .

TV *Demente* televisión por Internet

Docencia en la FCP y S. Imparte Teorías del Discurso y de la Comunicación.

**Basutáculo:** “De entre los programas que he elaborado a TV UNAM, la serie de proyectos derivados de la convocatoria "Sistema de apoyo a la producción televisiva desarrollada por jóvenes 2007" está entre las más enriquecedoras. Esta iniciativa permite a TV UNAM acercarse a jóvenes creativos, quienes, creo yo, mucho tienen que aportar a los medios de comunicación, la cultura y el arte de nuestro país. Me parece que conviene a los medios de comunicación abrir oportunidades como éstas, que demuestran que sí hay diversas alternativas y propuestas distintas a todo lo que se hace y se ha hecho.”

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

### Asistente de producción



Ítzel Pedrozo

Lic. Ciencias de la Comunicación  
(producción audiovisual).

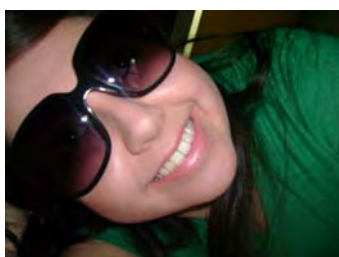
#### Trayectoria:

Becaria de Te Ve UNAM

Dirección y Fotografía del Video Musical  
“*La Novia de Marx*”, 6 min., Producciones  
Chicks, México, 2005.

**Basutáculo:** “Cuando me explicaron la idea general me pareció un experimento necesario, pues en Te Ve UNAM pocas veces se le da oportunidad a los proyectos que rompen con el modo de trabajo. La idea de mezclar la performance con el soporte del video es actual, para que funcione es necesario tener claro cuáles son las virtudes de estos dos lenguajes, por un lado la imagen por la imagen y por otro la emoción del encuentro directo con el símbolo, me parece interesante el proyecto por el sentido lúdico, pero anecdótico de la conciencia ambiental.”

### Asistentes de realización



Teresa Chávez

Egresada Lic. Ciencias de la  
Comunicación (producción audiovisual).

#### Trayectoria:

Dirección de vestuario y maquillaje en el  
cortometraje *MORENDO*.

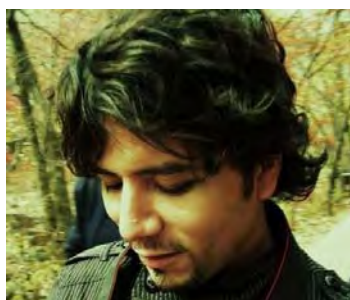
Continuista en el corto *ASÍ DE FÁCIL*

Scouter en el corto *LA FUENTE DE LOS  
DESEOS*.

Asistente de postproducción en Televisa  
dentro del programa *HOY*.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

**Basutáculo:** “Fue de las primeras producciones que realicé de manera profesional, participar en la producción, además de ser una experiencia enriquecedora, me permitió poner en práctica conocimientos que adquirí a lo largo de mi formación universitaria, sirviéndome de plataforma de lanzamiento hacia nuevos proyectos. Me da gusto haber podido participar en ella pues creo que es una idea bastante buena.”



Ricardo Cornejo

Egresado de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación (producción audiovisual).

### Trayectoria:

De 2007 a 2008, asistente de producción de ejercicios fílmicos en el Centro de Estudios Cinematográficos de la UNAM.

Actualmente realiza estudios de chino mandarín en la Universidad Pedagógica de Shenyang en China con el fin de producir soluciones audiovisuales de corte didáctico que apoyen la enseñanza de dicho idioma entre la comunidad hispanohablante.

**Basutáculo:** “El budismo considera que la calidad de nuestras vidas gira en la acumulación de bienes materiales y en la gratificación instantánea, que la felicidad está construida sobre un molino de estímulos que cambian continuamente y que arrastra al ser humano hacia la codicia, la ira, estupidez, insatisfacción y, por tanto, a un continuo estado de sufrimiento. Siendo *Basutáculo* una representación de dicho comportamiento, desde el momento en que fui invitado a colaborar en él, me entusiasmó la idea de participar en una manifestación artística en soporte audiovisual que fungiera como crítica a esta manera de vivir, acumulando objetos en su mayoría innecesarios, olvidar lo verdaderamente importante: nosotros mismos y nuestra relación con los demás.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

Asimismo, al estar interesado en la exploración del audiovisual más allá de productos masivos, *Basutáculo* resultó una experiencia de sumo valor en mi formación profesional.”

### Performancero / Actor



Luis Russel Álvarez

Licenciatura en Actuación. Escuela Nacional de Arte Teatral (INBA).

#### Trayectoria:

Forma parte del “*COLECTIVO MOVIMIENTO*” Teatro callejero y acrobacia en telas.

Cortometraje “*ANDANZAS*” Dir. Abraham Saldaña DFecto films. México, DF

Programa “*NUDOS*” Dir. Alberto Corona TV UNAM.

***Basutáculo***: “La oportunidad que tuve de expiar mis demonios frente a una cámara, de una manera sumamente libre, genuina y sin formato, lo cual no es nada común en el cine y /o video. La fortuna de hacer performance es como la de tener un hijo, es único, irrepetible y por demás espontáneo.”

### Músico



Pablo Equihua

Ingeniero / Productor de audio

#### Trayectoria:

Musicalizó un spot publicitario para *CONVERSE*.

Musicalizó el video corporativo de una cadena de restaurantes de comida japonesa.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

**Basutáculo:** “Un proyecto que me dio libertad de creación... Descubrí mi gusto por el video experimental y las áreas de oportunidad que brinda la producción independiente.”

### Diseño



Michelle Rodríguez

Lic. en Diseño y Comunicación Visual con especialidad en Audiovisual y Multimedia por la ENAP.

#### Trayectoria:

Actualmente tengo una pequeña casa productora y trabajo de manera independiente.

**Basutáculo:** “Es muy importante que jóvenes realizadores puedan llevar a la pantalla sus propuestas y así poder acercarse al público para mostrar cosas fuera de lo común y de alguna manera aportar algo para la sociedad. Creo que demostrar con tu trabajo la preparación que tienes para materializar tus ideas, es un paso muy importante en la vida profesional.”

### Operador de posproducción de audio



José Luís Cortés

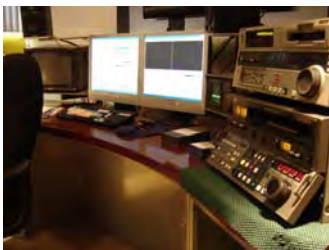
#### Trayectoria:

22 años de servicio, en Te Ve UNAM, como operador de posproducción análoga (máquinas) y digital (software).

**Basutáculo:** “Me puso a reflexionar acerca de los malestares que el consumo provoca. Ahora, procuro comprar cosas útiles y he dejado de ser posesivo de objetos superfluos.”

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

### Operador de posproducción de video



Isla de posproducción de video

#### Trayectoria:

Operador experimentado de Te Ve UNAM, con conocimiento integral en posproducción de video digital (software).

**Basutáculo:** “Sin comentarios”.

### Operador de cámara



Javier Farfán

#### Trayectoria:

Camarógrafo perteneciente a la plantilla del equipo técnico de Te Ve UNAM. Destreza y habilidad para fotografiar en exteriores.

**Basutáculo:** “Un equipo de trabajo con buen entendimiento, dinámico y en el que no existieron diferencias, ni mal entendidos entre sus participantes”.

El interés del equipo por alcanzar los objetivos definidos así como la distribución de roles y funciones asignada por las realizadoras durante la planeación, con base en los conocimientos y habilidades de los participantes, contribuyeron en gran medida con los resultados obtenidos en el videoarte.

La integración y participación del *staff* resultó en general satisfactoria. No obstante es importante resaltar dos factores que afectaron negativamente el resultado de *Basutáculo* por no haber tomado la decisión correcta durante la selección de talentos y recursos:

- ❖ Subestimar la participación de los talentos durante el casting.
- ❖ Desconocer las habilidades y técnicas utilizadas por la maquillista.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

Es importante no subestimar la participación de los talentos durante el *casting* ya que por tratarse de un proceso de selección los talentos participantes pudieran mostrar un desempeño superior al que son capaces de ejecutar durante la realización en campo.

Por tal motivo se sugiere fragmentar el *casting* en varias etapas en las que se pueda evaluar en distintos escenarios a los talentos interesados y así poder descartar a los que no cumplan con el perfil definido para el proyecto. Para conocer todos los detalles del *casting* convocado por las realizadoras consultar el **inciso 7** del presente capítulo.

Con respecto al desconocimiento de las habilidades y técnicas utilizadas por el personal convocado cabe resaltar el caso particular del maquillaje. Durante la distribución de roles y funciones se asumió que la maquillista asignada al proyecto por Te Ve UNAM estaría capacitada para realizar cualquier tipo de maquillaje, sin embargo el día de la ejecución en campo fue necesario improvisarlo.

Para preveer este tipo de contratiempos se propone convocar a una reunión previa de las realizadoras con el encargado (a) del maquillaje con el fin de identificar sus fortalezas, habilidades y debilidades para posteriormente proceder a definir con mayor precisión el tipo de maquillaje requerido.

O bien si el maquillaje tiene un papel fundamental en el proyecto se deberá solicitar o asignar otro recurso (según sea el caso) que cuente con las habilidades necesarias para maquillar a los talentos de acuerdo a la solicitud inicial de las realizadoras.

En seguida se presentan dos herramientas implementadas durante el proceso de planeación, las cuales sirvieron a las realizadoras para tener un control de la organización y ejecución de las actividades en tiempo.

## 2.6 Calendarización detallada de las actividades

Para la producción del videoarte se utilizó un método de calendarización basado en la organización precisa, eficaz y oportuna de todas las actividades que se programaron para la preproducción, realización y postproducción. A través de esta planificación se pudo dar seguimiento pertinente a las asignaciones del día como al acontecimiento principal.

### 2.6.1 *Time Table*

El *Time Table* es un calendario *grosso modo* que permite al director o al productor agendar en orden cronológico cualquier evento o actividad necesaria para la producción. En el caso de *Basutáculo* la calendarización se efectuó durante los siete meses que duró la concepción, planeación, realización y postproducción del videoarte.

El formato que se utilizó fue ideado con el fin de tener a la mano la información precisa de manera práctica. Algunas actividades fueron reprogramadas por cuestiones de disponibilidad del equipo técnico o días de asueto obligatorios para los técnicos de la institución. **Véase Formato 2**

### 2.6.2 Plan de producción

Por otro lado el plan de producción es un formato más específico en el que se indica, además de las actividades del día, los responsables, los recursos necesarios, la fecha, los horarios y datos de contacto de los implicados.

La información que contiene el plan de producción permite al *staff* estar al tanto de los llamados, equipo o actividades que tiene asignadas a lo largo del proyecto. En este tipo de plan se puede considerar desde la carga del equipo a los vehículos para una producción de campo hasta el llamado del *scouter* para la inspección de la locación. **Véase Formato 3**



<b>Videoarte : Basutáculo</b>	T I M E T A B L E
Productor: José Miguel Álvarez	

Formato 2

	<b>MARTES 1</b>  VACACIONES ADMINISTRATIVAS	<b>MIÉRCOLES 2</b>  VACACIONES ADMINISTRATIVAS	<b>JUEVES 3</b>  VACACIONES ADMINISTRATIVAS	<b>VIERNES 4</b>  VACACIONES ADMINISTRATIVAS
<b>LUNES 7</b>	<b>MARTES 8</b>	<b>MIÉRCOLES 9</b>	<b>JUEVES 10</b>	<b>VIERNES 11</b>
<b>LUNES 14</b> Solicitar préstamo de utilería al Depto. De Iluminación y escenografía.	<b>MARTES 15</b>	<b>MIÉRCOLES 16</b>  Traslado de la utilería a la locación	<b>JUEVES 17</b>  Junta de producción	<b>VIERNES 18</b> Llamado locación <b>A 7:00hrs TV UNAM</b> <b>B 7:00HRS Ma.</b> Quevedo 517
<b>LUNES 21</b>  Calificación de material <b>16: 00 a 23:00 hrs.</b>	<b>MARTES 22</b>  Calificación de material <b>16: 00 a 23:00 hrs.</b>	<b>MARTES 23</b>  Calificación de material <b>16: 00 a 23:00 hrs.</b>	<b>JUEVES 24</b>  Edición News Cutter <b>16: 00 a 23:00 hrs.</b>	<b>VIERNES 25</b> Cabina de audio 12:00 a 14:00 <b>CANCELADO</b> Edición News Cutter <b>16: 00 a 23:00 hrs.</b>
<b>LUNES 28</b>  Junta realizadoras, definir esquema de montaje.	<b>MARTES 29</b>  Edición News Cutter <b>16: 00 a 23:00 hrs.</b>	<b>MIÉRCOLES 30</b>  Edición News Cutter <b>16: 00 a 23:00 hrs.</b>	<b>JUEVES 31</b>  Edición News Cutter <b>16: 00 a 23:00 hrs.</b>	

<b>Videoarte : Basutáculo</b>	<b>PLAN DE PRODUCCIÓN</b>
Productor: José Miguel Álvarez	

Formato 3

Fecha	Horario v Lugar	Llamado	Móvil	Actividad	Recursos necesarios	Observaciones
5 /Dic/ 07	16:30hrs  Instalaciones de la Dirección general de Televisión Universitaria  17:00hrs Ma. Quevedo 517 Esquina con Beta	Realizadoras  Iluminador  Asistente de Producción  Asistentes de realización  Talento  Conductor unidad de traslados	23969652 35209221  S / N  31405490  27016182  24960354  S / N	Inspección de locación (scouting)	Metro  Cámara fotográfica  Unidad de Traslado Con gasolina	Tomar las medidas del cuarto, accesos y ventannas.  Introducir al talento al espacio donde desarrollará la performance  Estudiar las entradas de luz natural a la locación y el comportamiento de la misma al exterior.  Detectar fuentes de energía y de luz artificial.  Registro fotográfico de la locación

Realizadoras:  Mariana Hernández Mondragón Ivette Michel Hidalgo Ortega	<b>PÁGINA 2 DE 3</b>	FIRMA (NOMBRE Y CARGO EN EL QUE PARTICIPO)
DERECHOS RESERVADOS TEVEUNAM 2008		

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

La calendarización de las actividades sirvió a la producción como una herramienta de control con la cual se optimizó la distribución del tiempo definido para la realización del videoarte. No obstante, los tiempos establecidos al inicio subestimaron la dimensión de las tareas asignadas y originaron algunos retrasos inesperados ajenos a la planeación que impactaron negativamente al proyecto.

Por tal motivo es recomendable valorar la complejidad o sencillez de las actividades definidas para el proyecto antes de establecer el tiempo en que se llevarán a cabo. Además es importante considerar en la calendarización un rango de tiempo adicional con el fin de tener un margen de tolerancia en caso de presentarse algún contratiempo.

Una de las primeras actividades programadas durante el proyecto fue la selección de los talentos artísticos a través de un casting presencial en las instalaciones de Te Ve UNAM. A continuación se relata el objetivo y la estrategia implementada para esta actividad.

### **2.7 Caza talentos**

Las convocatorias, el *casting* y la selección de talentos

Con el fin de promover la participación de jóvenes talentos, en disciplinas como el arte acción y la música, la producción optó por lanzar dos convocatorias. La primera dirigida a todos aquellos *performers* o actores, que cubrieran el perfil solicitado, a participar en un *casting*, en el que se valoraron: la creatividad con que abordaron el planteamiento, su capacidad de improvisación y manejo ante la cámara.

El *casting* se llevó a cabo en las instalaciones de Te Ve UNAM, circuito Mario de la Cueva s / n frente a la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, en el estudio A de TV el día 3 de diciembre de 2007.

La producción del casting, estuvo a cargo de las realizadoras, quienes además de coordinar y organizar al equipo humano y al técnico, idearon la logística de la dinámica que debían presentar los participantes en la audición. Adicionalmente se encargaron de solicitar y confirmar que el estudio de TV estuviera disponible en la fecha señalada.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*



Logo of TeveUNAM (TV UNAM) at the top center.

**CASTING**

¿Te gustaría ejecutar una performance para TV? ¿Eres ocurrencioso, extrovertido o improvisas sin dificultad? ¡Ven y participa! Forma parte del nuevo proyecto de videoarte titulado *Basutáculo*, próximo a producirse por TV UNAM.

Hombres y mujeres que se dediquen a la performance y / o actuación y cumplan los siguientes requisitos:

- Tener de 20 a 28 años
- Excelente expresión corporal y gestual
- Experiencia frente a cámaras de video
- Capacidad de improvisación

Los esperamos el próximo Lunes 3 de diciembre de 2007 En el estudio "A" de TV UNAM (Circuito Mario de la Cueva S / H frente a la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales) a las 11:00hrs.

El Canal Cultural de los Universitarios

Convocatoria performer



Logo of TeveUNAM (TV UNAM) at the top center.

**Convocatoria**

Jóvenes músicos y compositoras con gusto por la innovación y experimentación sonora e interesados en el campo audiovisual, se les convoca a enviar un demo, en archivo de audio (WAV o MP3), a los siguientes correos electrónicos: [wertschatz@gmail.com](mailto:wertschatz@gmail.com) y [janealpasrian@gmail.com](mailto:janealpasrian@gmail.com). La pista de audio no deberá exceder de ocho minutos. ¡Forma parte del nuevo proyecto de videoarte *Basutáculo* a producirse por TV UNAM!

Indispensable cumplir con los siguientes requisitos:

- Idea inédita.
- Necesario tener conocimientos de composición.
- Pista instrumental.
- Trabajo con distintos planos de audio (perspectiva).
- Creación de audio mediante software.

La recepción de los demos será a partir del día 26 de Noviembre 07 y hasta el 12 de Diciembre 07. Los correos cuya fecha sea posterior a la indicada en la presente convocatoria, no se tomarán en cuenta.

El Canal Cultural de los Universitarios

Convocatoria músico

El equipo que se utilizó para el registro de las dinámicas fueron dos cámaras: una DV CAM D35 digital montada en un tripié y una HANDYCAM SONY Mini DVD DCR-DVD92 NTSC, cuyo registro se utilizó como respaldo para la producción; dos cintas de video DVC PRO y un MINI DV, pila para video cámara, cableado y un micrófono inalámbrico lavalier.

El llamado contempló a siete personas incluyendo las dos realizadoras (directoras), dos asistentes de realización, un asistente de producción, un camarógrafo y un asistente de cámara.

Los asistentes de realización coordinaron la estancia de los participantes en las instalaciones de Te Ve UNAM, les reiteraron el procedimiento que debían seguir antes y durante la audición. Elaboraron una lista de los participantes con sus datos personales, experiencia y medio de contacto. **Véase Formato 4**

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

Proyecto: <i>Basutáculo</i>	Casting		3-Dic-07
Nombre Completo	Correo electrónico	Teléfono	Experiencia
Isaac Ramírez	odisco_y_barra@hotmail.com	0445529926804	Egresado CUT. Cine, teatro y TV.
Luis Maya	buicho80@hotmail.com	0445516916662	¿A dónde vas Jeremías? Te Ve UNAM
Denise Castillo	denisecastillom@hotmail.com	0445527627167	Egresada CUT. <i>El show de los once.</i>
Paula Aguilera	paula_ag40@hotmail.com	0445534075611	Egresada UAM
Carmelina González	qamidala1@yahoo.com	0445514774365	Doblaje película <i>Arráncame la vida.</i>
Armando Salas	augustus_princeps@hotmail.com	0445518497039	Estudiante Literatura Dramática y Teatro
Marco Salas	isomorfo@hotmail.com	0445529667295	Estudiante Literatura Dramática y Teatro
Luis Russel	guindaserpe@hotmail.com	0445524960354	Egresado Literatura Dramática y Teatro
Iván Martínez	gvirus248@hotmail.com	57605723	Pasante Literatura Dramática y Teatro
Diana Rayvrette	shaskia@hotmail.com	55810486	Egresada de la Facultad de Filosofía y Letras
Efrén Sánchez	efrensp@gmail.com	0445591884622	LACC Theater Academy en los Ángeles.

**Formato 4** Relación de participantes en el *casting*.

La asistente de producción se encargó de que el estudio estuviera habilitado con las funciones que se solicitaron (escenografía e iluminación), a la hora que se notificó en la solicitud correspondiente. Además fue la encargada de llevar las cintas de video y el mini DV al estudio de TV.

El camarógrafo operó la cámara durante el *casting*, registrando planos medios y cerrados de los talentos. El asistente de cámara se ocupó de instalar el equipo y el audio del micrófono lavalier inalámbrico además de operar la iluminación en el estudio.

La dirección de talentos en el *casting*, a cargo de las realizadoras, consistió en indicar a los participantes la dinámica que debían presentar al subir al escenario, así como el corte y tono que tendría el video.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*



Luis Russel Álvarez  
Foto del registro en video



Denise Castillo  
Foto del registro en video



Luis Maya  
Foto del registro en video

La selección del performer se llevó a cabo después de dos semanas y media, semanas en las que las realizadoras revisaron varias veces el material grabado el día del casting, para estudiar a detalle a cada uno de los participantes. Los criterios que se tomaron en cuenta para tomar la decisión final se basaron en:

- ❖ La manera en como los talentos abordaron el planteamiento sugerido a través del monólogo,
- ❖ La interacción que tuvieron con los objetos de la utilería y de las acciones que llevaron a cabo en el escenario.

En el caso de los músicos, la convocatoria solicitaba el envío de un demo, a una cuenta de correo electrónico, en archivo de audio (WAV o MP3), cuya duración fuera de máximo 8 minutos, en la que presentarán una pista de audio innovadora, de corte experimental, a manera de *soundtrack*, de algún audiovisual en el que hubieran trabajado anteriormente como músicos. La recepción de los materiales inicio el 26 de noviembre de 2007 y finalizó el 12 de diciembre de 2007.

Para la selección del musicalizador se tomaron en cuenta ocho propuestas de doce que se recibieron inicialmente, posteriormente se filtraron cinco en la segunda etapa de selección, después de reproducir y estudiar las pistas varias veces. Finalmente las dos realizadoras coincidieron en que la pista de Pablo Equihua era la que más se acercaba a los criterios establecidos por la producción en las bases de participación.

Una vez que finalizó la etapa de selección de talentos se contactó vía telefónica a los artistas que las realizadoras consideraron aptos para integrarse al proyecto. Se les notificó que estaban dentro del proyecto y se esperó su confirmación.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

Para formalizar participación se concertó una cita con el *performer* y una con el musicalizador con el fin de introducirlos a la idea conceptual del videoarte.

### **2.8 El *scouting***

#### Elección e inspección de la locación, las plantas de piso y su interpretación

La producción en campo exige una preparación detallada del acontecimiento. Una de las actividades preparatorias que no debe pasarse por alto es la elección e inspección de la locación en la que se va a llevar a cabo, con el fin de conocer las circunstancias y pormenores del sitio, para planificar con más certeza la logística de las actividades así como los recursos técnicos necesarios.

Antes de elegir un lugar de locación, debe estar definido el método y los requisitos de producción, posteriormente se ubica el sitio, este deberá cumplir con las características planteadas en el proyecto, después se establece contacto con el propietario y se programa una cita.

La visita de inspección contempló para el llamado a las realizadoras, los asistentes de realización, la asistente de producción y al iluminador además de una unidad de traslado y su conductor.

Las realizadoras estudiaron el sitio a detalle y ultimaron las condiciones de renta y uso con el propietario, quien como única condición para dar su visto bueno, exigió el uso de una planta de energía de móvil independiente a la instalación eléctrica de la propiedad.

Los asistentes de realización tomaron las medidas de la habitación y exteriores, la asistente de producción registró con su cámara fotográfica imágenes de todos los espacios considerados para la grabación, por último el iluminador puso énfasis en el comportamiento de la luz, natural y artificial, al exterior e interior de la locación.

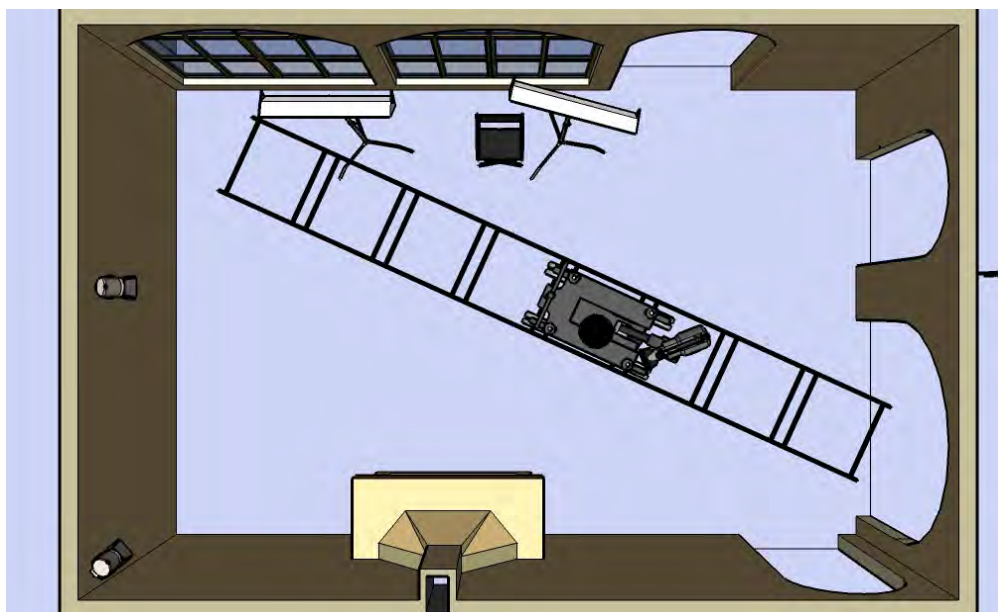
## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

Algunas de las preguntas que se debe plantear el equipo de producción a la hora de la inspección en locación son: qué día y a qué hora será la grabación (es conveniente realizar el *scouting* a la misma hora que la propuesta para el día de la grabación, no obstante hay que tener en cuenta que las inclemencias del clima y otros factores pudiesen alterar los preparativos); qué equipo se requiere y dónde se va a colocar (cámaras, micrófonos, lámparas, soportes, monitores, cables, plantas de energía).

Como resultado de esta investigación se realizaron las plantas de piso, mismas que a través de su interpretación, sirvieron para idear la mecánica de los movimientos de cámara así como la ubicación de los equipos de audio, iluminación y videocámaras.

Las plantas de piso son bocetos de la locación que permiten a los directores anticiparse a los problemas que pudieran presentarse, además permiten visualizar las tomas y su tráfico así como los principales elementos que conforman la ambientación.

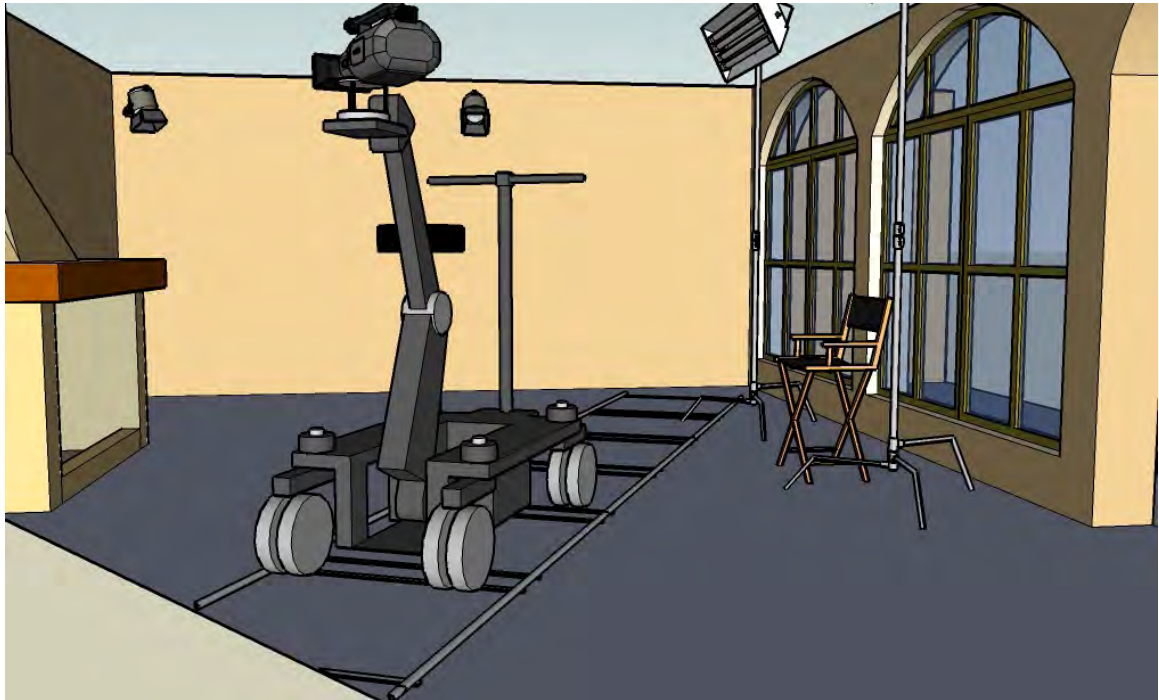
Dado el carácter único del acontecimiento (la performance), no se tuvo control sobre el desarrollo del mismo, por lo tanto el gran reto de las realizadoras y la producción fue darle el mejor seguimiento posible al talento a través del estudio de la investigación del *scouting* y los resultados que ésta arrojó.



Planta de piso, interior locación, por ESC.



## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*



Dolly al interior locación, por ESC.

La locación seleccionada por las realizadoras favoreció el desplazamiento del talento del interior hacia el exterior y viceversa. Sin embargo la diminuta dimensión de la estancia, adaptada como habitación, obstaculizó la ubicación del riel *Dolly* al interior y limitó los movimientos del *performer* a un espacio muy reducido.

Por tal motivo es recomendable tomar en cuenta, durante la inspección del *scouting*, las medidas del equipo que se tiene contemplado utilizar para evitar contratiempos durante la realización en campo.

En el siguiente inciso se exponen las estrategias, derivadas de la elección e inspección a la locación, definidas para recrear un basurero ficticio.

## 2.9 Ambientación de la locación

Recrear un ambiente en locación tiene como propósito definir las cualidades de iluminación, audio, diseño de interiores, utilería y vestuario del contexto que se va a presentar en pantalla. Puede ser muy apegado a la realidad o creado específicamente para un acontecimiento en particular.

Se decidió incorporar en la planeación de actividades de la ambientación, las estrategias a desarrollar en iluminación y audio por considerar la recreación del espacio de manera integral.

Además de definir un criterio estético – creativo, este rubro sirve de guía de control para verificar que las actividades programadas en campo se ejecuten con fidelidad. Por tal motivo se exponen en el **capítulo 3 Ejecución** las actividades realizadas en campo así como los equipos de trabajo que se utilizaron. Ya que es en este proceso cuando se desarrollan las estrategias definidas en la planeación.

### 2.9.1 Iluminación

El esquema de iluminación Natural-Artificial se propuso con el fin de privilegiar las condiciones naturales de la locación. La iluminación al interior fue de carácter artificial puesto que se recurrió al uso de distintas lámparas para proveer a las cámaras de la luz necesaria para ver. A su vez estableció el sentimiento de la atmósfera.

En cuanto al control de la luz al exterior fue posible gracias a dos aspectos: se estableció un horario para la grabación en el que la luz estuviera a favor de las tomas (por la mañana antes del mediodía) y se reflejó la luz solar al talento para iluminarlo debidamente durante la acción.

Para conocer los detalles del concepto de iluminación que se planteó y el equipo que se utilizó en la producción de *Basutáculo* consultar el **Capítulo 3 inciso 3 La iluminación en campo**.

## 2.9.2 El registro de audio

La estrategia creativa del registro de audio se definió en función de los tres espacios asignados para el desarrollo de la performance. Las realizadoras, junto con los asistentes de cámara, establecieron el registro de tres planos auditivos:

- ❖ Ambiental al exterior
- ❖ Ambiental al interior
- ❖ Voz del talento

El propósito de generar tres perspectivas auditivas consistió en dar un recorrido sonoro al espectador por los sitios donde transitaba el performer y las distancias que guardaba con respecto a los objetos. Para conocer las actividades y micrófonos que se utilizaron para el desarrollo de esta estrategia consultar el inciso **3.5 El registro de audio en campo**.

## 2.9.3 Diseño de interiores

Al contrario de las recomendaciones habituales de utilizar en el decorado de interiores colores de baja intensidad en fondos (paredes) para destacar con colores de alta intensidad los primeros planos y dar una perspectiva tridimensional al espacio que se ve en pantalla, la producción de *Basutáculo* buscó un efecto inverso.

Se optó por utilizar colores de alta intensidad en fondos con el fin de evitar crear la ilusión de profundidad de campo (tres dimensiones) con lo cual el espectador percibiría un espacio reducido sobresaturado de objetos. La intención: recrear un basurero dentro de la habitación.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*



Foto: Ariana Carrillo

### 2.9.4 Utilería

Recrear un basurero no fue sencillo, implicó para la producción un reto de grandes dimensiones. Conseguir la utilería requerida para el videoarte demandó el esfuerzo de todo el equipo por reunir la mayor cantidad de objetos posibles en un lapso de dos meses.

En la producción audiovisual se distinguen dos tipos de utilería: la decorativa que sirve para recrear un contexto en el espacio y la de mano<sup>29</sup>. Esta última hace referencia a todos aquellos objetos con los que interactúa el talento en el desarrollo de la acción.

Los *handprops* fueron colocados estratégicamente dentro de la locación. Se le indicó al talento cuál sería su ubicación para que ideara la forma en que interactuaría con ellos en el desarrollo de la performance. En el caso del videoarte se destaca la interacción que el talento tuvo con un espantasuegras y el control de una consola de videojuego.

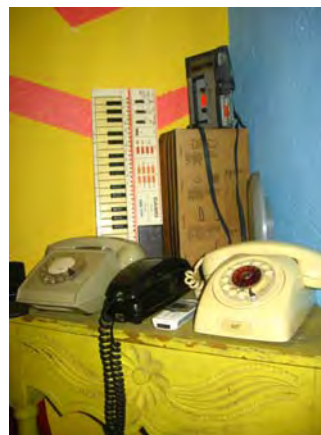
---

<sup>29</sup> Conocidos también como *Handprops*.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

Los asistentes de realización fueron los encargados de coordinar la lista de utilería así como de establecer un centro de acopio para concentrar todos los objetos y facilitar el traslado de éstos a la locación. Anticipándose a cualquier eventualidad referida a no concentrar la cantidad de objetos que se requerían, la producción solicitó al Departamento de Iluminación y escenografía de Te Ve UNAM el préstamo de algunos elementos de la utilería como fueron: un carrito de supermercado, una maleta,

una televisión, una silla verde, un esquinero amarillo, un reloj, una regadera de plantas, una tetera, una lámpara, una bicicleta y un buró blanco.



Utilería  
Foto: Ariana Carillo

### 2.9.5 Vestuario

Las características de la performance y el ambiente recreado en la locación para el audiovisual determinaron el vestuario que usó Luis Russel, talento seleccionado en el *casting*, durante la performance.

Luis es un joven de complexión delgada, ojos y boca grandes y no tiene cabello. Posee una gran habilidad de expresión gestual y capacidad de improvisación.

El talento vistió durante la acción un leotardo de cuerpo completo en color negro de tela lisa, delgada y confección entallada en conjunto con un calzado especial para ejercicios de piso en color negro. El tipo de calzado se pensó con el fin de darle libertad de movimiento en la acción y cuidar que no lastimara sus pies durante los traslados del interior hacia el exterior y viceversa.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

La intención del vestuario fue evitar usar ropa y calzado convencional o de moda. Se decidió que el leotardo fuera liso sin ningún patrón de diseño para evitar desviar la atención del espectador.

El concepto se basó en lograr que la apariencia del talento luciera asexual, por tal motivo se recurrió a un vestuario de cuerpo completo que disimulara el sexo del talento. La calvicie de Luis reforzó el concepto asexual, puesto que se atribuyó al hecho de no tener cabellera, un rasgo físico que impide diferenciar al sexo masculino del femenino.

El color negro del vestuario y calzado se eligió por ser un color neutro que evita el reflejo de la luz e incrementa la brillantez de los colores. Además de estas características, la connotación de seriedad que evoca, hace referencia en el videoarte, a la magnitud de la problemática que ocasiona la acumulación de bienes materiales.

Cabe mencionar que pese al criterio de espontaneidad que caracteriza a la performance algunas acciones fueron planeadas y controladas, entre ellas la elección del vestuario y los desplazamientos del talento por la locación.

Es importante reconocer en la planeación de cámaras una técnica aliada para evitar contratiempos durante la grabación. Para conocer más detalles de la logística y coordinación de los desplazamientos del talento y las cámaras por la locación continuar con la lectura del siguiente inciso.

### **2.10 La planeación de cámaras, indispensable**

La complejidad o simplicidad del acontecimiento que se dispone a grabar pone en jaque la mayoría de las veces a la producción al momento de definir las estrategias que se emplearán para registrar los eventos de mayor importancia con calidad y creatividad.

Algunas de las técnicas y habilidades que no pueden faltar en la planeación de un audiovisual son la elección, coordinación, ubicación, colocación y operación<sup>30</sup> del equipo de grabación: las cámaras de video.

---

<sup>30</sup> La colocación y operación de las cámaras son actividades que se realizan durante el proceso de ejecución pero que se deben contemplar desde la planeación.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

Considerar en la etapa de planeación estas actividades facilita:

- ❖ Componer imágenes eficaces
- ❖ Controlar la operación del equipo
- ❖ Anticipar eventualidades
- ❖ Minimizar costos y tiempos

Grabar la performance sin cortes, en plano secuencia<sup>31</sup>, fue el gran desafío impuesto a la producción por las realizadoras para el registro de imágenes en campo. Ante tal reto fue indispensable determinar en el proceso de planeación:

- ❖ La logística de la dinámica de cámaras y
- ❖ La coordinación estratégica de la operación

### **2.10.1 Logística de la dinámica de cámaras**

La grabación, almacenaje y reproducción de la performance se efectuó en sistema de video digital, en formato 4:3<sup>32</sup> con un método de producción televisiva de campo. Posteriormente el material pregrabado se editó y ajustó en postproducción para su transmisión en la barra de programación de Te Ve UNAM.

Las técnicas, métodos e instrumentos empleados para el registro en video, se implementaron por considerarse apropiados para guiar la operación y control del equipo de grabación ante la complejidad que demandó no realizar cortes.

Se definió que la acción sucedería en dos espacios simultáneos, al interior (cámara dolly) y al exterior (cámara exterior) de la locación y que durante el traslado del talento de un espacio al otro debía existir un testigo ocular (cámara en mano) que lo acompañara en todos sus movimientos.

---

<sup>31</sup> Con el fin de no interrumpir la ejecución del talento.

<sup>32</sup> Formato tradicional de televisión de 4 unidades de ancho por 3 de altura.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*



Composición de imágenes, de izquierda a derecha en la parte superior: barras cromáticas, perspectiva en contrapicada de la cámara en mano. En la parte inferior: cámara interior montada en un soporte *dolly*, equipo de producción en el monitor de *preview*.

La elección del equipo para el registro en video se basó en el estándar de calidad profesional que demanda la transmisión de audiovisuales en televisión. La compatibilidad de los formatos de grabación y la disponibilidad del equipo en Te Ve UNAM fueron otros criterios considerados en la selección de las cámaras.

El equipo de grabación que se utilizó para el videoarte se conformó por:

- ⇒ 3 cámaras D35 DVCAM Digital
- ⇒ Una tarima de 1.80m de alto x 60cm de ancho
- ⇒ 2 Tripiés
- ⇒ Un *Dolly*
- ⇒ Lente de distancia focal corta (gran angular)



## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

- ≡ 4 Monitores PVM-8044 Sony de 5 pulgadas
- ≡ Baterías
- ≡ Cableado

Se definió el uso de 3 monitores como estrategia para el control de la dirección de cámaras en campo. Los monitores permitían al director visualizar los emplazamientos y movimientos ejecutados por los camarógrafos. La supervisión de la operación de las cámaras facilita la toma de decisiones.

No se debe pasar por alto en la planeación de la logística de cámaras:

- ❖ El traslado
- ❖ Montaje
- ❖ Desmontaje del equipo

### 2.10.2 Coordinación estratégica de la operación

La ubicación y desplazamientos definidos para las 3 cámaras fueron coordinados en función de la investigación e interpretación que se hizo previamente del espacio elegido como locación y de la intención del mensaje a comunicar. La coordinación adecuada de la operación de las cámaras garantiza el óptimo desempeño de los camarógrafos durante el proceso de ejecución.

#### Cámara Dolly

Ubicación: Situada al interior montada en un tripié sobre un riel *dolly*.

Movimientos: Desplazamientos hacia delante (*in*) y hacia atrás (*out*).

Encuadres: Tomas abiertas a medias

Particularidades: Jugar con el fuera foco de la lente.

Objetivo:

Introducir al espectador al espacio en el que se realiza la performance.

Mostrar en una perspectiva abierta el movimiento y las acciones del performer al interior.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

### Cámara en mano

Ubicación: Interior / Exterior.

Movimientos: Desplazamientos bruscos dirigidos por el operador.

Encuadres: Tomas cerradas a detalle, algunas medias.

Particularidades: Se le colocó un lente de distancia focal corta<sup>33</sup>.

Objetivo:

Jugar con el control de las relaciones de perspectiva<sup>34</sup> de la locación y el talento.

### Cámara exterior en tarima

Ubicación: Exterior montada en un tripié sobre una tarima.

Movimientos: Fija, sin desplazamientos.

Encuadres: Tiro en perspectiva con punto de fuga a la puerta de entrada de la locación<sup>35</sup>.

Particularidades: Utilizó filtros<sup>36</sup> 3, hasta antes del medio día y 4 con la luz intensa del mediodía.

Objetivo:

Registrar las acciones efectuadas al exterior.

Grabar a los transeúntes involucrados incidentalmente en la performance.

Cada cámara se conectó a su respectivo monitor para enviar las señales de video captadas a sus respectivas pantallas. Tres de los monitores se colocaron al interior en un lugar estratégico para controlar la dirección de cámaras.

El cuarto monitor, ubicado del lado derecho de la puerta exterior con vista a la calle, no tuvo una función de control. En su pantalla se transmitieron, en tiempo real las imágenes registradas al interior por la cámara *dolly*. Esta estrategia creativa, alude al concepto de presentar en un medio electrónico las señales de video al momento de ser grabadas, sin un trabajo de edición, ni retoques.

---

<sup>33</sup> Gran angular

<sup>34</sup> Alterar la amplificación, profundidad y la escala de las imágenes percibidas.

<sup>35</sup> Toma muy abierta en la que predomina el paisaje y se pueden mostrar eventos simultáneos.

<sup>36</sup> Los filtros sirven para determinar la temperatura del color de acuerdo a las condiciones de luz existentes.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*



Javier Farfán operador de la cámara exterior estableciendo su tiro.

Foto: Ariana Carillo

La comunicación oportuna y eficaz a los involucrados del proyecto de las estrategias y documentos de planeación aseguró la apropiada ejecución de las funciones asignadas.

### 2.11 Aspectos legales

En el rubro de aspectos legales es importante considerar los concernientes a las actividades de la producción audiovisual. Es recomendable que un productor conozca y esté familiarizado con todas las leyes, normas o estatutos pertinentes a la industria audiovisual así como a las leyes de derecho de autor que protegen y regulan la propiedad intelectual de las obras.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

Para efectos de los audiovisuales realizados en el Distrito Federal es imprescindible conocer la LEY DE FILMACIONES DEL DISTRITO FEDERAL publicada en la Gaceta Oficial de Distrito Federal. Esta ley decreta en el TITULO PRIMERO Artículo 1:

### TITULO PRIMERO Disposiciones Generales

Artículo 1.-"Las disposiciones de esta ley...; tienen por objeto regular las acciones que tiendan a desarrollar el sector audiovisual en sus diversas manifestaciones, así como mejorar los servicios públicos y agilizar los procedimientos administrativos vinculados a la planeación, filmación y producción de obras audiovisuales."

Aunque muchas producciones independientes o de carácter artístico no se preocupan por seguir estos procedimientos legales es imprescindible considerarlos si se desea evitar contratiempos en la producción.

#### 2.11.1 El permiso de la delegación.

Dado que la LEY DE FILMACIONES DEL DISTRITO FEDERAL entiende en su Artículo 4 a la vía pública y de tránsito peatonal como:

### TITULO PRIMERO Disposiciones Generales

Artículo 4.-XXVI "Cualquier vialidad bajo la jurisdicción de la Administración Pública del Distrito Federal que tiene como función facilitar el tránsito eficiente y seguro de personas y vehículos. Para efectos de este ordenamiento se clasifican como:

b) Vías de tránsito peatonal.-Las definidas en el Apartado B del artículo 91 de la Ley de Transporte y Vialidad del Distrito Federal: las cuales comprenden, con excepción de las aceras, pasajes, andadores, camellones y portales:

- 1.-Calles peatonales
- 2.-Pasos peatonales; y
- 3.-Pasos peatonales elevados "

...y cualquier obstrucción que requiera el sector audiovisual amerita expedir, ante la delegación correspondiente a la dirección donde se va a alterar el orden, un permiso de filmación.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

### TITULO CUARTO De las filmaciones en el Distrito Federal Capítulo III De los permisos de filmación

Artículo 29.- “Se requiere la expedición del Permiso, cuando la filmación se realice en la vía pública; o cuando los vehículos de la producción impidan la circulación parcial o total del tránsito vehicular o se estacionen en lugares con restricciones específicas.

Artículo 31.- Las actividades relacionadas con el sector audiovisual que requieren la tramitación de un permiso son las siguientes:

I. Realizar una filmación en la vía pública;

IV. Instalar en la vía pública del Distrito Federal, las herramientas, equipos de cámara, sonido, tramoja e iluminación, paralelos, grúas, así como todos los accesorios y enseres necesarios del sector audiovisual.”



Obstrucción de paso peatonal  
Foto: Ariana Carrillo



Elemento de Seguridad Pública supervisando la locación.  
Foto: Ariana Carrillo

La delegación Coyoacán a través de la Dirección General Jurídica y de Gobierno fue la autoridad facultada para otorgar la autorización de grabación. **Véase Oficio DGJG/DG/SG/0053/08.**

**El proceso de producción del videoarte  
Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***



**DELEGACION COYOACAN**  
Dirección General Jurídica y de Gobierno  
Dirección de Gobierno  
Subdirección de Gobierno  
J.U.D. De Giros Mercantiles y Espectáculos Públicos

Coyoacán, D.F. a 16 de enero de 2008.  
Número de Oficio DGJG/DG/SG/0053/08.

**PATRICIA AGUILAR MENDIZÁBAL**  
**SUBDIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN**  
**TV UNAM**  
**PRESENTE.**

En atención a su oficio número DGTV/SDPP/03/08 de fecha ~~11 de enero del año~~ en curso, en el cual solicita se brinde autorización para grabar para el videoarte "Basutáculo" que se llevará a cabo el día 18 de enero del presente año, de las 7.00 a las 15.00 horas en la calle Miguel Ángel de Quevedo número 517, esquina Beta.

Sobre el particular me permito hacer de su conocimiento que nos damos por enterados, de su grabación, en la fecha y lugares mencionados, con fundamento en el párrafo cuarto del acuerdo publicado en la Gaceta Oficial del Distrito Federal de fecha 12 de julio de 2006, Así mismo le informo que dicha autorización queda sujeta de Revocación en caso de causar problemas a los vecinos,

Sin más por el momento, me es grato enviarle un cordial saludo.

**ATENTAMENTE**  
**EL SUBDIRECTOR DE GOBIERNO**

  
**LIC. JOEL ISAÍAS CHÁVEZ TREVIÑO**

c.c.p.

LIC. JOSÉ NICOLÁS ALBARRÁN GARCÍA.- Director de Gobierno.-0049/08.

LIC. ELENA ARROYO GARCÍA.- COORD. DE PROYECTOS DE LA DIREC. GENERAL JURÍDICA Y DE GOB.-No.- 0077/08.  
SUBDIRECCIÓN DE GOBIERNO.-SG/0019/07.

LIC. MARÍA DEL CARMEN GONZÁLEZ BEJARLE.- JUD. de Giros Mercantiles y Espectáculos Públicos.

JNAG\*JICT/MCGB\*ssn.



Jardín Hidalgo No. 1 • Ed. Anexo, 2º Piso • Col. Villa Coyoacán • C.P. 04000  
Delegación Coyoacán • Tel. 56 38 21 31, 54 84 45 00 ext. 2601



DELEGACIÓN  
COYOACÁN

### 2.11.2 Convenio de colaboración

Con motivo de haber sido el proyecto *Basutáculo*, acreedor al apoyo institucional para su realización se estableció la firma de un convenio de colaboración. Dicho convenio celebrado por una parte por la Universidad Nacional Autónoma de México y por la otra las realizadoras y en cuyo contenido se esclarecen los antecedentes, declaraciones y cláusulas por las que se rigió el convenio, se destacan:

- ❖ La convocatoria tuvo como principio incentivar la participación de jóvenes en la producción de programas culturales de televisión.
- ❖ Los proyectos seleccionados otorgaron, conforme a lo acordado en las bases publicadas en la convocatoria Primera Edición del Sistema de Apoyo a la Producción Televisiva Realizada por Jóvenes, los derechos patrimoniales de la obra audiovisual resultante de esta colaboración a la Universidad Nacional Autónoma de México.
- ❖ Proporcionar todos los servicios requeridos en las etapas de pre-producción, producción y postproducción de la obra de acorde a las posibilidades técnicas y financieras de la institución.
- ❖ Aportar toda la infraestructura tecnológica que la producción de la obra demande y asesoría de personal profesional en la materia.
- ❖ La institución se comprometió a respetar todos los derechos de autor establecidos en la LEY FEDERAL DEL DERECHO DE AUTOR.

Durante el proceso de planeación se definieron las estrategias creativas y de gestión del proyecto *Basutáculo*. Las herramientas y técnicas implementadas, basadas en la guía para la Administración Profesional de Proyectos, esclarecieron el rumbo que se siguió para alcanzar los objetivos establecidos de tiempo, personal, recursos, equipo y calidad.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

A continuación se exponen, a manera crítica, el acierto y el desacierto más destacados del proceso de planeación del *Basutáculo* con el fin de que el lector pueda tenerlos como referencia para la definición de sus proyectos.

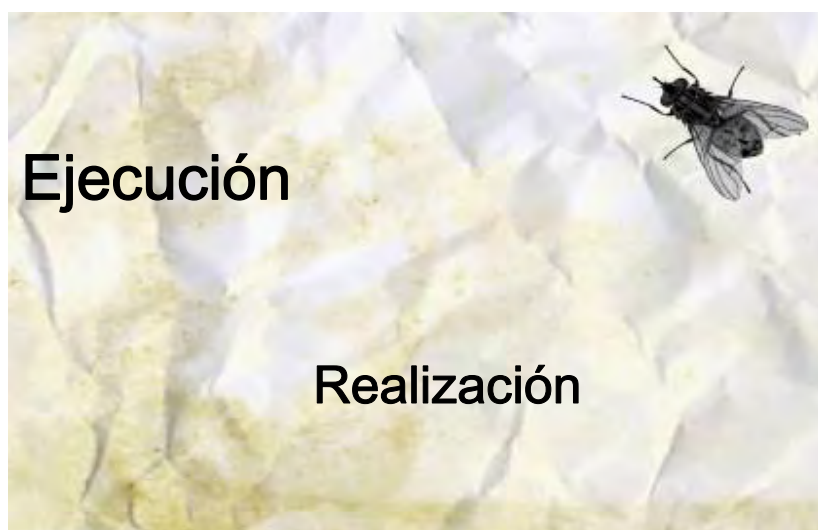
La calendarización de las actividades fue el acierto más destacado del proceso de planeación puesto que permitió a las realizadoras tener un panorama puntual de las actividades programadas. Además les sirvió de control para coordinar al personal y el equipo requerido en cada uno de los llamados.

Caso contrario, la falta de claridad en la definición del perfil psicológico del talento durante la planeación afectó negativamente el resultado del proyecto. El talento seleccionado sobreactuó su participación y dejó lejos la acción espontánea de la performance requerida para el videoarte.

En el siguiente capítulo el lector podrá reconocer en la metodología implementada una práctica guía de ejecución y control de las actividades desarrolladas durante este proceso.



# CAPÍTULO 3



## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

De acuerdo con la guía APP (Administración Profesional de Proyectos) de Yaman Chamoun, la **ejecución** es el proceso de desarrollo de las actividades y estrategias documentadas en la planeación del proyecto. Da inicio una vez que se integra al equipo de trabajo, se asignan los roles y funciones de los involucrados y se distribuye la información necesaria que describirá el método a seguir para lograr los objetivos definidos.

Las herramientas, formatos y habilidades que se implementaron durante la fase de realización del videoarte facilitaron al *staff* el cumplimiento de las actividades programadas en tiempo. Algunas de las herramientas y formatos utilizados por la producción de *Basutáculo* fueron:

- ❖ *Time table*
- ❖ Plan de producción
- ❖ Plantas de piso
- ❖ Logística y coordinación de cámara
- ❖ <sup>59</sup>

Con base en la lectura de Chamoun, se considera benéfico el uso de guías de ejecución por:

- ❖ Proveer soluciones creativas
- ❖ Realizar las actividades que les fueron asignadas a los involucrados en los tiempos y con la calidad requerida.
- ❖ Dar seguimiento a las estrategias creativas y técnicas documentadas en la planeación para monitorear desviaciones e implementar soluciones oportunas a los problemas que se presenten.
- ❖ Lograr la coordinación adecuada de las actividades y los recursos humanos.

---

<sup>59</sup>Para conocer el resto de las herramientas y formatos utilizados consultar el capítulo 2 Inicio y planeación. Actividades en preproducción.

### 3.1 Junta preparatoria

El día anterior a la grabación en campo, se convocó por separado, de acuerdo con la prioridad asignada a sus actividades, a los equipos de trabajo involucrados en la realización del videoarte a una reunión. Esta actividad no está incluida en el proceso de planeación por ser únicamente un recordatorio de las tareas previamente definidas en esa fase de desarrollo.

La junta previa es una técnica derivada de una estrategia de comunicación implementada para iniciar la cuenta regresiva al desarrollo de las funciones ejecutadas en locación. Busca asegurar que la comunicación de las realizadoras hacia los recursos humanos y técnicos sea asertiva.

Con esta reunión se puede:

- ❖ Conocer las expectativas de los involucrados
- ❖ Reiterar el objetivo del mensaje a comunicar
- ❖ Motivar la intervención de los equipos
- ❖ Reafirmar su compromiso con el proyecto
- ❖ Aclarar dudas
- ❖ Confirmar su asistencia al llamado programado

Entre los temas que se trataron en la reunión destacan la definición de la estrategia de llegada a la locación, la distribución de horarios y lugares de encuentro, la confirmación de los recursos humanos, técnicos y del equipo por operar.

Los temas puntualizados en la junta permitieron vislumbrar el panorama del día siguiente: equipos integrados, informados y motivados para desarrollar puntualmente sus actividades.

## 3.2 Línea de tiempo:

### Producción en campo.

La planeación previa de las actividades de la producción en campo se ponen a prueba el día del llamado. Antes de dar el *cue* inicial hay una serie de actividades que no se pueden pasar por alto. A continuación se presenta un recuento de los pasos fundamentales que se deben seguir momentos antes de iniciar una grabación.

#### 3.2.1 Salida y llegada

Aunque parezca intrascendente en una producción de campo se debe idear la estrategia apropiada para la llegada del equipo humano y técnico sin contratiempos al lugar que se fijó para la grabación.

Las realizadoras de *Basutáculo* coordinaron la llegada de los implicados a la locación de la siguiente manera. Por un lado el equipo técnico, el talento, el productor, la asistente de producción y una de las realizadoras fijaron como punto de partida las instalaciones de Te Ve UNAM a las 7:00 hrs. Su misión, además de llegar con puntualidad a la

locación con todo el equipo, fue pasar a una gasolinera de camino para llenar de aire un colchón inflable que serviría de utilería.

Antes de abordar la unidad de traslado, Ivette Michel, realizadora, y la asistente de producción, Itzel Pedrozo, revisaron la lista del equipo que se trasladaría a la locación: cámaras de video, lente, soportes, cintas de video, monitores, micrófonos, cañas, baterías, la planta de energía, lámparas, reflectores, soportes, cables y conectores, misceláneos como filtros, pizarra blanca para efectuar el balance de blancos, maquillaje, cinta adhesiva, *gaffer* y el *catering*.<sup>2</sup>

Por otro lado, Mariana Hernández, la segunda realizadora y los asistentes de realización, Teresa Chávez y Ricardo Cornejo, llegarían directamente a la locación a las 7:00hrs para asegurar el lugar en la calle donde se estacionaría la planta de energía y la unidad de transporte del equipo de producción con sus respectivos equipos.

La caravana que salió de Te Ve UNAM arribó como se tenía estimado a las 8:00

---

<sup>2</sup>Refrigerios para la producción.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

hrs. En 10 minutos el equipo estaba preparado para dar el siguiente paso.

### 3.2.2 Instalación del equipo

Momentos antes de iniciar el montaje del equipo las realizadoras convocaron a una junta de producción con el propósito de reiterar el proceso del mensaje que se iba a comunicar así como las actividades que cada uno ejecutaría para lograr los objetivos.



Posteriormente se dio inicio a la instalación técnica del equipo, conforme a los parámetros que se establecieron en la preproducción. Las realizadoras observaron meticulosamente que se colocara el equipo en los lugares apropiados.

Iluminador montando las lámparas

Foto: Itzel Pedrozo

### 3.2.3 Maquillaje y vestuario

A la par de la instalación del equipo, el talento se preparaba psicológica y físicamente para su intervención. Los asistentes de realización se ocuparon de proporcionarle el vestuario y calzado que debía portar durante la performance.

Además fue sometido a una sesión de maquillaje base para evitar cualquier exceso de brillo en su rostro y prever el tono verdoso que en ocasiones provocan las lámparas fluorescentes.



Valentina Rodríguez aplicando el maquillaje

Foto: Itzel Pedrozo

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

### 3.2.4 Últimas indicaciones de las realizadoras a la producción

Una vez instalado el equipo técnico las realizadoras hicieron un recorrido por la locación detallando a los camarógrafos los emplazamientos y desplazamientos específicos que debían realizar durante el registro. A su vez, alentaron al talento a dejar fluir su ser en el desarrollo de la performance.

Como parte de las actividades finales se efectuó un sorteo en el que se estipuló el espacio (exterior o interior) que dirigiría cada una de las realizadoras. Además se estableció como estrategia de comunicación entre ambas el intercambio de mensajes de texto en modo silencio para informar acerca de posibles imprevistos con sus respectivas soluciones.

Finalmente comunicaron a su equipo de trabajo quién permanecería al exterior y quién al interior. Y reiteraron la prioridad definida para el registro de imágenes: el carácter secuencial de la acción, por lo que solicitaron al *staff* ejecutar sus funciones con destreza y puntualidad para evitar los cortes.



Realizadora dando las últimas indicaciones

Foto: Itzel Pedrozo

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

Tal como estipuló la producción, la grabación inició en punto de las 10:30 hrs. a fin de que la luz solar del mediodía no afectara el registro al exterior.

### 3.2.5 Grabación

Previo a dar el *cue* los camarógrafos deben realizar el balance de blancos de las cámaras con ayuda de sus asistentes y una pizarra u hoja con fondo totalmente blanco para ajustar los circuitos de color de las cámaras. Los encargados del audio deben realizar varias pruebas de sonido para ajustar niveles y asegurarse que la batería del inalámbrico este en óptimas condiciones.

Las realizadoras se cercioraron de que el talento estuviera listo para iniciar su participación, se posicionaron en sus respectivas zonas de control al interior y exterior, sincronizaron cronómetros, treinta segundos prevenidos, inició el conteo regresivo 5,4,3,2, la realizadora al interior levantó la voz: "grabando toma única del videoarte *Basutáculo* ¡Acción!"

La duración de la secuencia fue de una hora, gracias a la planeación exacta y al óptimo desempeño del equipo humano y técnico no hubo necesidad de cortes. Los imprevistos surgidos en el desarrollo de la performance, se solucionaron al momento sin causar estragos en la grabación.



Vista frontal del exterior al concluir la grabación.  
Foto: Ariana Carrillo

Al concluir la grabación el equipo de producción se tomó un descanso y comió un refrigerio, el *catering*. Se sirvió café caliente y una gran variedad de botanas.

### 3.2.6 Desmontaje

Después de la pausa del *catering*, las realizadoras dieron la indicación a los técnicos de comenzar a desmontar todo el equipo para desalojar la propiedad a más tardar a las 15:00hrs. Los asistentes de realización levantaron, organizaron e inventariaron los objetos de la utilería para que no se olvidaran.

### 3.2.7 Salida

La asistente de producción debe verificar que todo el equipo regrese completo a las instalaciones de Te Ve UNAM, mientras los asistentes de realización se ocupan de pintar las paredes nuevamente y recoger la basura para dejar el sitio limpio. La salida del equipo hacia las instalaciones de Te Ve UNAM se efectúa con exacta puntualidad.

Como se pudo apreciar la línea de tiempo es un recuento de las actividades que se llevaron a cabo antes, durante y al finalizar la grabación en campo. Su implementación facilitó a las realizadoras la coordinación del personal involucrado así como del equipo que se requirió para desarrollarlas.

De las actividades mejor coordinadas destacan el traslado, la llegada y la partida del personal y el equipo a locación en tiempo. En sentido opuesto al éxito de los traslados, el maquillaje resultó un desastre.

La inexactitud en la definición conceptual del maquillaje durante la planeación y la falta de supervisión de las realizadoras durante la aplicación del maquillaje ocasionó un descontrol en la participación del talento debido a la irritación de sus ojos, originada por el uso inadecuado de una pastilla de jabón.

La persona responsable de maquillar al talento realizó aplicaciones de jabón en la piel del performer con el fin de dar textura a la greca previamente dibujada a solicitud de las realizadoras. Con la sudoración del talento, provocada por los múltiples traslados del



interior hacia el exterior y viceversa, el jabón se disolvió poco a poco al grado de enrojecerle y humedecerle los ojos.

A causa de este fenómeno Luis se sintió incomodo por el ardor del jabón en su ojos y al salir a cuadro se evidenció la magnitud del problema. Debido a la importancia de realizar una toma única y de la pronta mejoría del talento no se realizaron cortes y se continuó con la performance hasta el final.

Para conocer a detalle la operación de las cámaras de video, luces y el equipo de audio en campo continuar con la lectura de los siguientes tres incisos.

### **3.3 La iluminación en campo**

Dentro de los parámetros de calidad que exige la realización de un audiovisual, el control de la luz es un proceso que además de favorecer a la cámara en el registro de imágenes establece la atmósfera del acontecimiento, la posición que los objetos guardan con respecto a ésta y los lineamientos estéticos.

La iluminación en campo implica que en la etapa de la preproducción se seleccionen adecuadamente las luces, la forma en que se van a emplear el día de la grabación así como la planificación del traslado del equipo portátil y su instalación.

#### **3.3.1 Concepto de la iluminación**

Las realizadoras en conjunto con Eduardo Rodríguez, iluminador, definieron la estrategia de iluminación de *Basutáculo*. El diseño de la iluminación se planteó con luz base muy suave uniforme en toda el área para tener el ambiente controlado, con temperatura de 5600° K al exterior y 3200° K al interior.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

Se optó por contrastar con tres lámparas de mayor intensidad que la base, zonas estratégicas para generar una separación de los objetos que se reflejaría en la pantalla como un contraste visual y definiría el estilo particular del videoarte. Con el fin de evitar que la luz exterior afectara la temperatura de color al interior se proyectó a través de una de las ventanas un fresnel portátil de 2000 watts con filtro de conversión a 5600° K.



Lámpara de 650 watts  
Foto: Ariana Carrillo

Para la iluminación exterior únicamente se contemplaron dos pizarras de sol forradas con papel aluminio que reflejaron la luz solar al talento detrás y lateralmente mientras realizaba su dinámica.

### 3.3.2 Equipo para iluminar

A petición del propietario de la locación la producción llevó una planta de energía de 500 amperes con 3 hilos de tierra y un *spider* para proveer de energía eléctrica a las lámparas, cámaras y monitores. El *spider* es una caja de conexión eléctrica que alimenta las líneas de distribución de energía de la planta a las lámparas.



Lámpara fluorescenteFoto: Ariana Carrillo

Se utilizaron al interior de la locación 2 kinos de 1.20 metros con 4 lámparas fluorescentes cada uno y temperatura de 5600° K, 3 omni de 650 watts con temperatura de 3200 ° K, un fresnel de 2000 watts, un filtro de conversión y dos pizarras de sol para reflejar la luz solar del exterior.

La iluminación es un aspecto que garantiza la calidad del video; por lo tanto los recursos técnicos deben brindar el soporte operativo oportuno y acorde a los objetivos. Además es importante considerar las cualidades de la temperatura del color, los tipos de lámpara, su posición, dirección así como los filtros para agilizar y optimizar la ejecución de la estrategia creativa.

### **3.4 Operación de cámaras**

La operación del equipo de registro de imágenes es una actividad ejecutada durante la grabación del video por los camarógrafos asignados al proyecto. Se basa en el desarrollo de las habilidades y conocimientos que requiere la maniobra de las cámaras.

Entre las habilidades clave que debe tener un camarógrafo destacan:

- ❖ Destreza
- ❖ Precisión
- ❖ Convicción
- ❖ Creatividad
- ❖ Proactividad

La definición de la logística, coordinación, ubicación y colocación de las cámaras son actividades en las que se basa la operación del equipo de video se definieron durante el proceso de planeación con base en la interpretación que se hizo de las plantas de piso y se ejecutaron durante la grabación en campo.

Semanas antes de la grabación las realizadoras asignaron la operación de las tres videocámaras, una por persona, a los camarógrafos involucrados en el proyecto. La asignación se hizo con base en las habilidades técnicas desarrolladas por cada uno de los operadores. Se les comunicaron los desplazamientos y los encuadres que debían ejecutar durante la grabación de acuerdo a las características de la cámara que se les asignó.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*



De izquierda a derecha Tomás Medina camarógrafo y Rodrigo Mendoza colaborador de Te Ve UNAM ajustan la cámara dolly previo al registro.  
Foto: Itzel Pedrozo

Dado el carácter secuencial de la grabación y la comunicación previa que se hizo de la logística a los camarógrafos se determinó no darles instrucciones durante la operación de los equipos como comúnmente se acostumbra en la producción audiovisual convencional. Esta estrategia les permitió tener la libertad de proponer algunas tomas no consideradas en la planeación y que sin embargo aportaron estilo al videoarte.

### 3.4.1 “Cámaras amarradas”

Es el término que se asigna a la técnica del registro en video que se utiliza para empear las cámaras de video. Conviene utilizar esta técnica cuando la producción define en la estrategia operativa del levantamiento de imágenes en locación el uso de más de una cámara.

La técnica denominada “cámaras amarradas” se basa en:

- ❖ Igualar el código de tiempo de las tres cámaras al iniciar el registro en campo.

El objetivo de amarrar las tres cámaras permite:

- ❖ Facilitar en la edición la ubicación y montaje de las tomas registradas independientemente por cada una de las cámaras.

- ❖ Identificar secuencias de video desde perspectivas diferentes.

Las imágenes grabadas en campo son el resultado de la operación del equipo de registro que ejecutan los camarógrafos durante el desarrollo de la acción. Para lograr un resultado óptimo es necesario comunicarles oportunamente los emplazamientos y movimientos que deberán realizar. Además de ser necesario el buen uso de los soportes e instrumentos requeridos, las habilidades y conocimientos con que operan las cámaras determinan la calidad final.

### **3.5 Operación de audio**

Si bien es cierto que en la mayoría de los proyectos audiovisuales se asigna prioridad a la planeación y ejecución de las actividades relacionadas directamente con el registro de imágenes, es fundamental darle la misma importancia a la definición y desarrollo de las estrategias del registro de audio.

Además de establecer el humor o intensidad de la acción, el audio contribuye a la creación de atmósferas con perspectiva sonora. Por tal motivo para lograr un registro fiel sin ruidos conviene ubicar en lugares estratégicos los micrófonos y montarlos en soportes adecuados. Adicionalmente se deben calibrar y nivelar durante la prueba de sonido.

El día de la grabación, los asistentes de cámara fueron los responsables de instalar los soportes, montar los micrófonos y realizar las actividades preliminares de la prueba de sonido para finalmente ponerlos en funcionamiento a su debido momento.

La ubicación de los soportes en los que se montaron los micrófonos estuvo en función de los espacios asignados por la producción con anticipación durante el proceso de preproducción tras la inspección y evaluación acústica efectuada en locación.

Se utilizó equipo de primera mano con la finalidad de garantizar un estándar de calidad profesional. A continuación se presentan los micrófonos utilizados con una breve descripción de sus particularidades técnicas.

### 3.5.1 Los micrófonos

Para desarrollar la estrategia creativa definida para el registro de audio se decidió utilizar tres micrófonos. La elección del tipo de micrófonos que se utilizaron se hizo considerando el carácter móvil de su función y su patrón de registro.

#### **Sennheiser MKH 70**

Micrófono de escopeta ubicado al exterior, montado en un soporte *boom* fijo. Tiene un generador de sonido de condensador. Su patrón de registro es altamente direccional<sup>3</sup>. Las ventajas de utilizar este micrófono radican en que tiene largo alcance y excelente presencia.



Micrófono de escopeta con protector de viento.

Foto: Itzel Pedrozo

El viento es un factor que puede producir un retumbe en la señal que envía el micrófono por lo que es recomendable el uso de un protector<sup>4</sup> de viento en producciones de campo al exterior. Si la intensidad del viento es persistente se deberá colocar un protector. Adicionalmente de peluche.

#### **Lavalier**

Micrófono inalámbrico sujeto mediante una pinza al vestuario del talento oculto para no salir a cuadro. Facilitó el registro de voz de alta calidad durante la dinámica de la performance tanto al interior como al exterior de la locación.

---

<sup>3</sup>Supercardioide.

<sup>4</sup> Generalmente fabricado de hule espuma acústico.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

Tiene un patrón de registro omnidireccional. Utiliza un pequeño filtro. Envía las señales captadas por el aire a un receptor que las recoge del micrófono y las envía a una mezcladora. El principal aporte de este tipo de micrófono consiste en dar libertad de movimiento al talento durante el acontecimiento.

### **Sennheiser MKH 60**

Micrófono de escopeta altamente direccional ubicado al interior sostenido por una caña. Registró todos los sonidos que se suscitaban dentro de la habitación con el fin de que se recreará la atmósfera que se vivía al interior.

Las señales captadas por los micrófonos fueron enviadas a una mezcladora portátil que como bien lo indica su nombre se encarga de mezclar la entrada de las diferentes fuentes de sonido para después enviarlas por una sola salida a la videocinta y así facilitar el trabajo en la cabina de posproducción.

El control de calidad del audio se efectuó durante dos procesos de desarrollo:

- ❖ En campo<sup>5</sup>, al omitirse el registro de ruidos imprevistos, sobre vuelo de aviones o sonidos incidentales. El personal técnico asignado a esta actividad deben garantizar que no exista ningún tipo de resistencia en las señales emitidas por los micrófonos antes de iniciar el registro.
- ❖ Continúa, en la cabina de posproducción<sup>6</sup> con la eliminación de fragmentos innecesarios, detección de ruidos y corrección de niveles del material grabado.

Para ahondar sobre el control de calidad realizado en cabina consultar el inciso **12 Mezcla y control del audio en posproducción** del presente capítulo.

### **3.5.2 La prueba de sonido**

---

<sup>5</sup> Ejecución.

<sup>6</sup> Cierre.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

Es imprescindible realizar varias pruebas de audio antes de comenzar con el desarrollo de la acción. Algunas de las medidas que se deben emplear para evitar imprevistos durante el registro de audio son:

- ❖ Si los micrófonos usan baterías, se deberá checar que estén cargadas, la producción deberá llevar un repuesto Adicionalmente;
- ❖ Revisar que no exista ningún tipo de interferencia o resistencia en las señales enviadas del micrófono a la mezcladora de audio;
- ❖ Colocar adecuadamente el lavalier evitando cualquier roce de las prendas de vestir con el micrófono inalámbrico;
- ❖ Poner los filtros a los micrófonos que lo requieran.

### **3.5.3 ¿Cómo obtener un buen registro de audio?**

Como parte de las actividades preliminares incluidas en las pruebas de audio que garantizan la fidelidad y calidad en el registro se encuentran:

#### **Calibración**

Esta técnica consiste en lograr que todas las unidades de medición de volumen, incluyendo las de la cámara respondan de la misma manera a una señal de audio en particular. Se sabrá que el audio esta calibrado cuando el medidor proporcione la lectura de 0 en las unidades de medición.

#### **Tomar niveles**

Ajuste de los atenuadores de la consola o mezcladora, según sea el caso, para evitar que se sobremodule el audio en el transcurso del acontecimiento ó por el contrario sea bajo.



## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

Es imprescindible que los talentos impriman el tono de voz que emplearán durante el transcurso de la grabación dirigiendo un par de palabras al micrófono con la finalidad de optimizar la toma de niveles y evitar variaciones en las señales de registro.

El peligro de sobremodular el audio radica en la distorsión de sonidos que genera. Por el contrario cuando un audio es inferior a lo normal es bastante complicado amplificar el sonido en la posproducción.

Por último habrá que verificar que la ganancia de volumen de los sonidos de entrada a la cámara y los de la línea de salida de la mezcladora sean adecuados, esto con el fin de poder discriminar entre los sonidos que se requieren y los que no.

### **3.5.4 La creación de audio digital**

A la par del registro de audio en campo, se definió en la preproducción una estrategia creativa que reitera la importancia de incluir al audio como pieza clave en la realización de un audiovisual.

A pesar de que esta actividad se efectuó por separado al registro en campo se incluye una mención en este rubro por iniciarse su desarrollo al término de la grabación y como parte de las actividades programadas para este proceso.

Como parte de la estrategia definida para el desarrollo de la musicalización de *Basutáculo* se invitó al músico seleccionado a presenciar el acto performativo para inspirar la creación de la pista sonora de acuerdo a los acontecimientos y sentimientos sucedidos en la grabación.

Además de la experiencia personal al ser testigo presencial, se le entregó al músico una copia del primer corte en video con la intención de compartirle un adelanto de la estructura visual montada en virtud de solicitarle la entrega de un primer avance.

Con respecto a la técnica de producción musical mediante software a la que recurrió el músico para su creación se desconocen los métodos y herramientas utilizadas. Para

conocer cómo se integró esta pista al videoarte consultar el inciso **12 del presente capítulo**.

### **3.6 Dirección de Escena**

De acuerdo con la definición de Verónica Tostado en su *Manual de producción de video* un director de escena tiene la función de indicar el énfasis en la interpretación de los actores o talentos así como la responsabilidad de marcar los movimientos que se deben realizar durante la grabación.

En este sentido la participación del talento no fue una actuación basada en un personaje creado con un perfil psicológico previamente establecido. Estuvo orientada a seguir el argumento definido por las realizadoras para el videoarte en el proceso de planeación a través del desarrollo de una performance cuyos movimientos y traslados se trazaron con anticipación por lo tanto no fue necesario darle indicaciones durante la grabación en campo.

Para conocer a detalle el argumento de *Basutáculo*, la definición conceptual y los criterios de la performance remitirse al **capítulo 2 inciso 2.1**. En caso contrario continuar con la lectura de las actividades posteriores al registro del video y audio.

### **3.7 Posproducción de video y audio**

Al término de la grabación en campo se inició la ejecución de las estrategias definidas durante la planeación del videoarte concernientes a la posproducción de video y audio. El material grabado se depuró, seleccionó, montó y retocó de acorde a la inteligencia establecida por las realizadoras y gracias a la operación de los técnicos especializados.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

A continuación se exponen a detalle cada una de las actividades que contribuyeron con el resultado final de *Basutáculo*:

- ❖ Selección del material de video
- ❖ Edición
- ❖ Posproducción de video y audio
- ❖ Diseño

### 3.8 Selección del material

La calificación del material grabado se efectúa durante la fase de grabación y facilita en gran medida el proceso de edición. El propósito de esta actividad es ayudar a localizar escenas específicas sin necesidad de revisar las cintas una y otra vez. El carácter secuencial del videoarte y el uso de cámaras amarradas facilitó la calificación del registro de tomas. Para ahondar en este concepto consultar el **capítulo 3 inciso 4.1**.

En una hoja de calificación es necesario incluir datos que orienten al realizador en la toma de decisiones para la dirección de la edición y que le permitan acceder al material de la cinta rápidamente. En esta herramienta también se deberá calificar la calidad de la toma, es decir si es buena o mala; si presenta alguna falla es recomendable no utilizarla.

Los datos de ubicación que se sugiere se incluyan en la hoja de calificación deben considerar el número de cinta, los *time code* de entrada y salida de cada toma, el nombre o número de escena / toma, la dirección de la locación y nombre del talento. Es recomendable anotar alguna observación o comentario pertinente que identifique cada fragmento. Véase **Formato 5**

Dado que la grabación fue secuencial (sin cortes) los criterios que se utilizaron para nombrar las escenas calificadas de *Basutáculo* consistieron en:

- ❖ Ubicar momentos de interacción del talento con los objetos, por lo que se consideraba un bloque o escena desde el momento en que el talento agarraba

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

un objeto al interior hasta que lo colocaba al exterior.

❖ Referir a la interacción que tuvo el talento con el público que transitaba por la locación.

El material de las cintas se revisó en un VTR (video tape reproductor) que permitía rebobinar y adelantar las cintas con puntual exactitud en los tiempos referidos. Las realizadoras observaron el material grabado varias veces para identificar qué escenas construirían el discurso en el montaje.



Digital Videocassette Recorder DSR-1600 DVCAM y Videocassette Recorder PVW-2800 BETACAM

Foto: Ivette Michel

Con la lista de decisiones de edición, como también se le conoce a la calificación, las realizadoras clasificaron el material seleccionado, de las cintas, para transferirlo a un mecanismo digital de almacenamiento con el fin de que el operador en posproducción pudiera trabajar un sistema de edición llamado *off line*.

El proceso de producción del videoarte  
Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

Formato 5

<b>Videoarte : Basutáculo</b>	<b>CONTINUIDAD DE STOCK</b>
Camarógrafo: Alejandro Orendain	Duración: 1 hora
Operador Audio: Emilio Gorostieta	

Nº CINTA	TIME CODE VTR INICIAL	TIME CODE VTR FINAL	ESCENA / TOMA	LOCACIÓN/ TALENTO	BUENA / MALA	OBSERVACIONES
151885	00:11:21:10	00:11:21:35	<b>PLANO SECUENCIA CÁMARA EN MANO</b>	Miguel Ángel de Quevedo Nº 517, esquina con Beta, Col. Romero de Terreros, Delegación Coyoacán, C.P. 4310 <u>Luis Russel Álvarez</u>	B	Fuera foco
151885	00:11:22:07	00:11:22:20			B	* FALLA AUDIO Acercamiento espejo
151885	00:11:22:51	00:11:23:34			B	Tendedero
151885	00:11:27:24	00:11:28:26			B	Limpieza cara
151885	00:11:30:23	00:11:31:45			B	Malabares cercana
151885	00:11:33:40	00:11:33:45			B	Entrada KCTS
151885	00:11:36:05	00:11:36:57			B	Tenis
151885	00:11:37:40	00:11:41:03			B	KCTS cercana
151885	00:11:43:00	00:11:43:24			M	Aspectos chimenea
151885	00:11:45:26	00:11:46:26			B	Barrer
151885	00:11:46:13	00:11:48:23			B	Subjetiva carro supermercado
151885	00:11:50:45	00:11:51:50			B	Subjetiva carro supermercado dos
151885	00:11:52:20	00:11:53:00			B	Pesas
151885	00:11:53:26	00:11:53:31			M	Aspecto patineta
151885	00:11:54:58	00:11:56:10			B	Hipnotizador
151885	00:11:56:52	00:11:56:57			B	Cambio de lente
151885	00:11:57:10	00:11:58:33			B	Televisión cercana
151885	00:12:02:34	00:12:03:25			B	Teléfonos

Realizadoras:	Mariana Hernández Mondragón Ivette Michel Hidalgo Ortega	<b>PÁGINA 3 DE 4</b>	Fecha de grabación: : 18 enero 2008
DERECHOS RESERVADOS TEVEUNAM 2008			

### 3.9 Primer corte con *News Cutter*

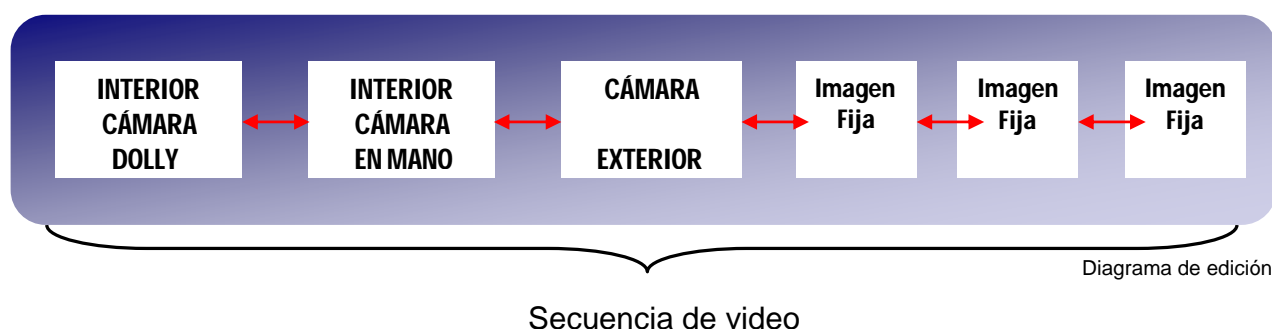
Con el material seleccionado en la calificación, previamente digitalizado y almacenado en un disco duro se dio inicio a la fase de edición del videoarte. Los propósitos prioritarios de la edición consistieron en:

- ❖ Reducir los tiempos de la performance grabada.
- ❖ Transmitir el sentido conceptual del mensaje.
- ❖ Romper con los convencionalismos de la edición.

Para cumplir con los propósitos de la producción se optó por ejecutar dos de las funciones básicas de la edición: combinar y recortar, mismas que se ejecutaron con ayuda del editor de video *News Cutter*, software que aunque se destaca por ser un editor de noticias se utilizó para crear el bosquejo de *Basutáculo* por ser flexible, rápido y preciso al ejecutar sus funciones.

Dada la extensión de la performance se utilizó como estrategia principal de la edición: la combinación de fragmentos de video por medio de enlace a corte directo, es decir mediante el cambio instantáneo de una imagen a otra.

El esquema de la combinación de fragmentos de video se basó en alternar las secuencias calificadas de la cámara *dolly*, cámara en mano y cámara exterior. Adicionalmente a las secuencias de imágenes fijas. Véase **diagrama de edición**.



↔ Transición a corte directo que se utilizó en la combinación de los fragmentos de video.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

Para la función “recortar” se utilizaron dos criterios para mejorar la edición:

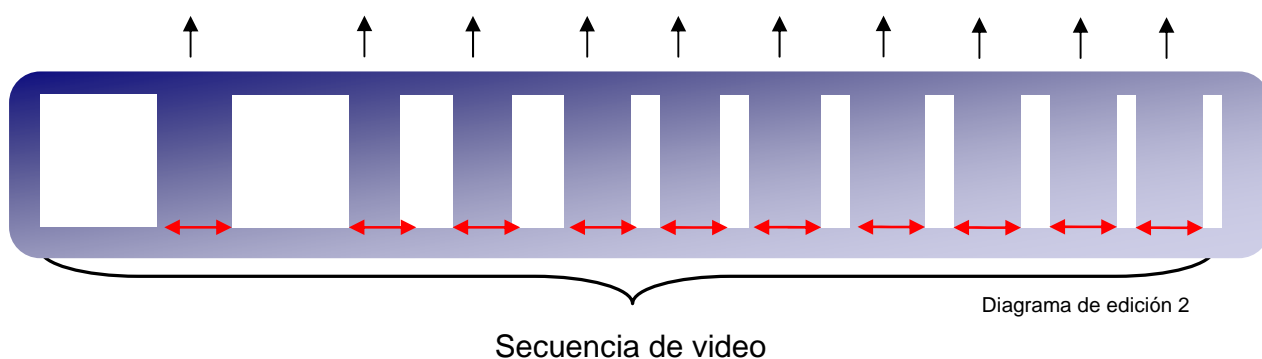
- ❖ El técnico
- ❖ y el estético.

El criterio técnico del recorte se basó en ajustar el material calificado a 10 minutos, tiempo de duración establecido en las bases de la convocatoria. La estrategia consistió en eliminar tomas y recortar los segmentos inservibles al propósito de la producción.

Por otro lado el criterio estético del recorte se planteó para crear un efecto visual en pantalla con el que se perciben los movimientos del talento y los transeúntes pausados con pequeñas lagunas en la imagen.

Para recrear el efecto se retiraron algunos cuadros de las dos secuencias que se modificaron. Previo a la extracción de los cuadros se identificaron los momentos que debían permanecer en la vista final de acuerdo a la prioridad asignada en la calificación del material.

Posteriormente se unieron los extremos de cada fragmento al que se le extrajo un cuadro. Conforme la secuencia se acercaba al tiempo total de su duración, los cuadros iban reduciendo su tamaño, lo que aceleró el ritmo de la edición. **Véase diagrama de edición 2.**



↔ Unión de fragmento de video



## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

Cuadro recortado y extraído de la secuencia

En cuanto al propósito referente a la ruptura con los convencionalismos de edición se buscó:

- ❖ Romper con el principio de continuidad.
- ❖ Reiterar la intención meta-discursiva del video.

El principio de continuidad se basa en organizar coherentemente las tomas que se ensamblan. En el videoarte se omitió este principio con el fin de presentar una metáfora visual que hiciera notorio lo difícil que es para el hombre liberarse de las cadenas que lo mantiene esclavizado a los hábitos de consumo.

Por ejemplo, en una de las tomas al exterior el *performer* se quita la cadena de cuentas que cuelga sobre su cuerpo.

La consecución lógica de las tomas consistía en que a partir de esa toma el talento apareciera sin la cadena de cuentas. La consecución propuesta para *Basutáculo* incluyó tomas posteriores en las que la cadena de cuentas cuelga sobre el cuerpo del talento después de habérsela quitado.

Como última estrategia, se recurrió al intercorte<sup>7</sup> en varias ocasiones a lo largo del video para reiterar la intención del meta-discurso en el videoarte y de paso descontextualizar al espectador del discurso base de la performance.

El producto final de la estrategia fue el bosquejo de edición o primer corte, como se le nombra comúnmente en el argot audiovisual, mismo que se canalizó a la cabina de posproducción con lo que se dio por terminada esta fase.

---

<sup>7</sup> Toma neutral que se utiliza como transición para separar dos secuencias parecidas o que rompan el eje.



## 3.10 Una manita de gato

### Posproducción de video

Aunque el término posproducción se utiliza con frecuencia para referirse a todas las funciones que se efectúan en la etapa final de la producción de un audiovisual, en este inciso se engloban bajo este término únicamente aquellos procesos que se ejecutaron en la cabina de posproducción.

Dichos procesos son comparables en gran medida con el hábito personal de maquillar el rostro. La manita de gato como se le conoce coloquialmente a esta rutina se caracteriza por emplear técnicas de belleza que ocultan o disimulan imperfecciones, destacan rasgos faciales favorables e incluso se construyen efectos estéticos impensables.

A semejanza de este hábito personal, en la posproducción se emplean recursos digitales que optimizan la calidad del material en video. Con dichos recursos se pueden corregir los colores, brillos y contraste de la imagen; utilizar transiciones para cambiar de una toma a otra e insertar efectos especiales que destaquen momentos esenciales o doten de un estilo propio al visual.

No obstante el uso de recursos digitales para mejorar o dotar de estilo al video no garantiza la calidad del contenido del mensaje. Se debe cuidar que la planeación y ejecución de las estrategias ideadas para esta etapa sean congruentes con el propósito del mensaje a comunicar y el estilo del audiovisual.

Para la posproducción del videoarte se utilizó el sistema no lineal que se distingue por trabajar con archivos digitales de audio y video lo que facilita el almacenamiento, la búsqueda y yuxtaposición de segmentos de video con alta calidad y sin pérdida de fidelidad.

Los objetivos de la posproducción se centraron en:

- ❖ Mejorar la calidad del video.
- ❖ Igualar el color de algunas tomas.

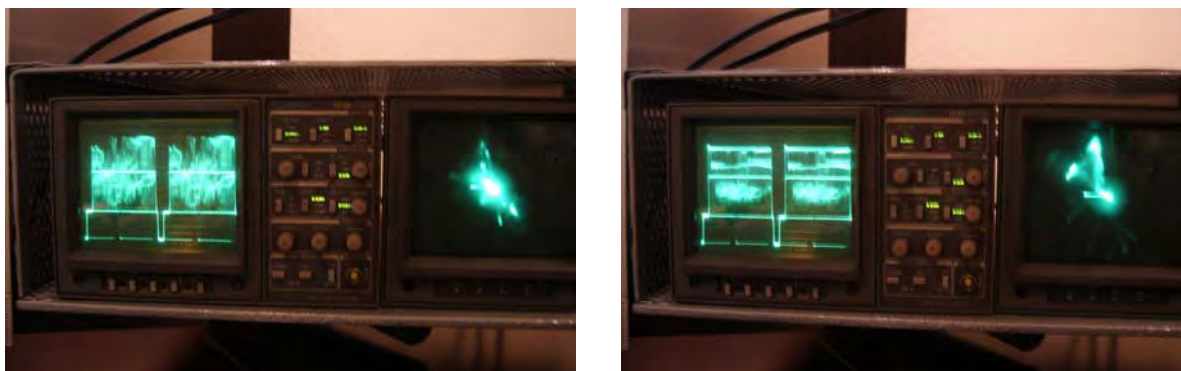
## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

- ❖ Incluir efectos especiales digitales de video.
- ❖ Perforar una imagen fija para incrustarle una secuencia de video.

Para alcanzar los objetivos de la posproducción se idearon cuatro estrategias:

1. Con el fin de mejorar la calidad del video y respetar el estándar *Broadcast*<sup>8</sup> que demanda la transmisión de un audiovisual en televisión se estableció el *Avid Media Composer* como software de trabajo.
2. Para dar solución a la diferencia de color, brillo y contraste que presentaban algunas tomas al exterior por los cambios en la temperatura del color, se recurrió a las funciones avanzadas de corrección de color con las que cuenta el software.

El vectorscopio<sup>9</sup> fue de gran ayuda para que el operador de cabina igualara con precisión el color de las tomas afectadas.



Fotos Ivette Michel

Comportamiento de la señal de color vista desde el Vectorscopio.

3. En cuanto a los efectos digitales de video se incluyeron en *Basutáculo*: el barrido, una transición a base de triángulos, un filtro difusor y un filtro de luz.

El barrido es una transición que se caracteriza porque una imagen nueva desplaza a la imagen que está en pantalla hacia un lado específico, arriba o abajo. La intención de utilizar esta transición en el videoarte fue recrear un virus cibernético con el fin de satirizar

---

<sup>8</sup> Profesional y universal.

<sup>9</sup> Instrumento de medición utilizado en televisión para evaluar los componentes y comportamiento de la señal de color a través de los parámetros de saturación y tinte del color.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

la mercadotecnia web que se muestra constantemente durante la navegación de un usuario por la Internet.

La transición a base de triángulos se ideó para crear el efecto de ruptura del vidrio de la pantalla para dar lugar a la imagen siguiente con el fin de sorprender al espectador con el efecto de audio al cambio de la acción.

4. Por último se perforó con la función *Key* o calado del software la imagen fija de una televisión para incrustar pequeños segmentos de video para simular la acción de *zapping*<sup>10</sup> acostumbrada por el grueso de los televidentes.

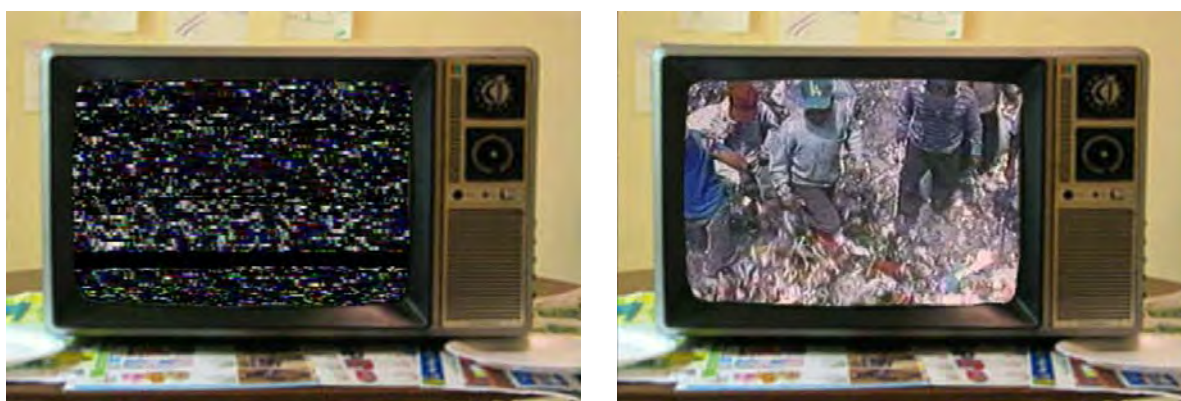


Imagen fija perforada en la posproducción a la que se le insertaron diferentes segmentos de video  
Fotogramas digitales extraídos de la versión final.

El video resultante de esta fase se almacenó como archivo OMF<sup>11</sup>. Este tipo de archivo permitió el traslado de la información a la sesión de Protools en la cabina de posproducción de audio.

La ventaja de trabajar con un archivo OMF radica en que facilita la sincronización de las pistas de audio así como la inclusión de efectos de sonidos de manera precisa. Para conocer las actividades realizadas en la cabina de posproducción de audio consultar el **inciso 12** del presente capítulo.

---

<sup>10</sup> Se entiende al *zapping* como la acción en la que el televidente cambia recurrentemente de un canal a otro.

<sup>11</sup> *Open Media File*

### 3.11 Diseño en el videoarte

Adicionalmente al diseño de interiores y vestuario existe otro rubro del diseño que se caracteriza por dotar de un estilo propio e identidad a la obra audiovisual. El estilo demanda una estética particular a cada producción y debiera estar basado en la sensibilidad con que se observa el contexto para consecutivamente recrearlo en video.

El objetivo que se planteó la producción en cuestión de diseño consistió por un lado en reforzar el sentido de saturación que provoca el cúmulo de objetos y por el otro buscó introducir a los espectadores al concepto *Basutáculo* que se define como un ente inerte que genera desperdicio y obstaculiza el desarrollo del ser.

La estrategia que siguió la producción fue coordinar a la diseñadora gráfica asignada por Te Ve UNAM para que generara, con base en los parámetros establecidos por las realizadoras: el gráfico de entrada y los créditos finales. Adicionalmente se le encomendó animar ciertas imágenes entre las cuáles destacan una ventana emergente<sup>12</sup>, el guiño de un ojo de una burbuja de jabón y el movimiento de la imagen de un insecto.

#### 3.11.1 Gráfico de entrada y créditos finales

La producción del videoarte consideró pertinente la utilización de un gráfico de entrada o cortinilla muy a la usanza tradicional de los programas televisivos dado que a pesar de su carácter artístico su difusión sería en la barra de programación del canal cultural de los universitarios y se buscaba que el espectador ubicará fácilmente al videoarte.

El gráfico de entrada presenta una serie de palabras animadas relacionadas con los conceptos abordados en el videoarte que se van formando progresivamente por una corriente de aire para finalmente conformar la palabra *Basutáculo* acompañada de la imagen de una mosca, insecto que se asocia con la



<sup>12</sup> Pop Up

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

suciedad.

En cuanto a los créditos se decidió en conjunto con el departamento de diseño que un ente devorador de palabras se fuera tragando las palabras que conformaban los créditos de participación.

Los criterios que se tomaron en cuenta tanto para el gráfico de entrada como para los créditos finales privilegiaron la legibilidad de la tipografía utilizada, la continuidad y coherencia del estilo con relación al contenido del videoarte.

Se gestionó que las secuencias animadas creadas en el departamento de Diseño cumplieran con el formato de 4:3, 4 unidades de ancho por 3 de alto, formato de la televisión tradicional.

A su vez se pidió respetar el área de salvo o porción en pantalla que garantiza la visibilidad de un gráfico en televisión y por supuesto se indicó que el formato de entrega de las secuencias animadas estuviera en PNG o perforadas para que en el editor de video no hubiera ningún problema de compatibilidad al insertarlas.

**Véase secuencia animada de créditos finales.**

El proceso de producción del videoarte  
Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*



### 3.11.2 Animación

Aunque la cortinilla de entrada y los créditos finales son secuencias animadas, en el rubro de animación destacamos el trabajo que se realizó en la animación de imágenes fijas digitales por medio de software.

La intención de incluir imágenes animadas radicó en hacer notorias las estrategias publicitarias que se utilizan tanto en la Internet como en la televisión para convencer al público consumidor de adquirir el producto ofertado.

El guiño del ojo de la imagen de una burbuja que promueve un detergente así como la ventana emergente que anuncia como ganador de una promoción al cibernauta para obligarlo a dar clic en el botón de aceptar, son las referencias visuales en el videoarte de las estrategias mercadológicas que satirizamos.



Guiño animado de ojo



Animación de ventana emergente

### 3.12 Mezcla y control de calidad del audio en posproducción

El registro de audio se obtuvo a la par del registro de imágenes en campo mediante micrófonos de varios tipos conectados a la consola mezcladora. En el **capítulo 3 inciso 5** se expone el proceso de registro de audio así como las características de los micrófonos utilizados. Por otro lado, se complementó la parte audible del videoarte con la creación de una pista de audio inédita a través del uso de software digital.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

Ambos registros, el obtenido en campo y la pista, se enviaron a la cabina de posproducción de audio, operada por José Luís Cortés, bajo la dirección de las realizadoras, donde se mezclaron, se sincronizaron con la parte de video a la que correspondían y se agregaron algunos efectos de sonido para dar énfasis a ciertos momentos de la performance o a alguna de las imágenes presentadas.



Interfaz de Protools  
Foto: Ivette Michel

Para el desarrollo de las actividades en posproducción se empleó como herramienta de trabajo *Protools*<sup>13</sup>. Una de las prioridades de la posproducción fue dejar las pistas del registro de audio en campo, ambiental y del talento, depuradas, es decir libre de ruidos e imperfecciones y sincronizadas al video.

Se eligió este software por cumplir con los estándares profesionales de la industria y por contar con una estación

de trabajo especializada en audio digital que cuenta con una multiplataforma de grabación, compatible y fácil de operar. El control de calidad del sonido es un aspecto que no debe pasarse por alto en la posproducción del audio. Con ayuda del equipo adecuado, se ecualizan, reverberan o incluyen filtros a los registros de sonido o pistas de audio, se ajusta el volumen para que no se sature o por el contrario quede bajo. Por último se eliminan los zumbidos o siseos.



Unidad de medición de volumen, indica la intensidad relativa de un sonido (VU).  
Foto: Ivette Michel

<sup>13</sup> Software de producción musical y posproducción audiovisual.



## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

La cabina de posproducción de audio de Te Ve UNAM esta equipada con dispositivos electrónicos de alta fidelidad. Entre los instrumentos con que cuenta destaca la consola asistida por computadora, la cual se encuentra conectada directamente a un ordenador y en red con las cabinas de posproducción de video.



Consola asistida por computadora. Atenuadores deslizables.

Foto: Ivette Michel

La ventaja de utilizar este equipo radica en la posibilidad de preestablecer, almacenar y activar múltiples funciones, lo cual permite tener el máximo control sobre la calidad del audio. A la par se tiene la opción de visualizar en red, desde la sesión de posproducción de video el montaje concluido.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

Las cinco funciones principales que se ejecutaron con la consola de audio asistida por computadora son:

1. El *input*, preamplificó y controló el volumen de las diversas entradas;
2. La mezcla, cuya función combinó y balanceó dos ó más señales de entrada;
3. El control de calidad, permitió manipular las características de los sonidos;
4. El *output* conjuntó todas las señales de entrada en una sola de salida;
5. Y el monitoreo facilitó la acción de escuchar la calidad o ruido del audio grabado.

El resultado final de las actividades en posproducción de audio fue la creación de tres atmósferas sonoras mismas que se intersecan a manera de transición a cada corte para dar lugar al cambio de espacio físico en la secuencia de video.

Las atmósferas están mezcladas con la pista inédita de audio y los efectos especiales incrustados durante este proceso y su intención es hacer énfasis en la contaminación auditiva producida por la saturación de mensajes simultáneos.

La mezcla y el control del audio fueron las actividades con las que se concluyó el desarrollo del videoarte. Con el material final se hizo la copia master en formato BETACAM y dos más en DVD para las realizadoras.

Como se pudo comprobar a través de la lectura del capítulo 3 el proceso de ejecución esta fuertemente determinado por las estrategias creativas y operativas definidas durante la planeación del proyecto.

La implementación de los formatos generados durante la planeación basados en la Administración Profesional de Proyectos facilitó a las realizadoras la coordinación de las actividades en campo y de posproducción durante el proceso de ejecución.

## **El proceso de producción del videoarte**

### **Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

Continuando con la línea crítica del capítulo anterior a continuación presentamos el acierto y el desacierto sobresalientes del proceso de ejecución del videoarte con el fin de que el lector pueda tenerlos como referencia para la definición de sus proyectos.

La grabación en campo y la posproducción del material de video y audio se llevaron a cabo sin contratiempos. Destacó de este proceso la estrategia creativa implementada en la fase de posproducción de video con la cual se recreo la acción de zapping que los televidentes realizan con el control del televisor para cambiar de canal.

Para conocer a detalle en qué consistió esta estrategia consultar el inciso 10 del presente capítulo.

Caso contrario la falta de coordinación en la dirección de escena del talento causó descontrol durante su participación. El problema se originó al no haber definido el perfil psicológico del performer durante la planeación se agravó al no haber seleccionado al talento adecuado durante el casting y detonó al no haberle dado indicaciones de interpretación y no haber marcado sus movimientos durante la grabación en campo.

Por tal motivo se recomienda a los lectores tomar como referencia los aspectos mencionados en el párrafo anterior para poner énfasis en la planeación y ejecución de la dirección de escena.

A continuación se exponen las actividades realizadas durante el cierre del proyecto. En la producción audiovisual convencional este proceso se considerada dentro de las actividades de la posproducción y no por separado como se propone en la presente tesis.

El proceso de producción del videoarte  
Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

# CAPÍTULO 4



## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

El **cierre** es el proceso en el que se concluye el proyecto, involucra la verificación de los entregables y se formaliza la recepción del producto final por parte de la institución que otorgó el apoyo técnico-económico para su realización.

Como parte de las estrategias contempladas para el cierre se hizo entrega a Te Ve UNAM del videoarte resultante de las actividades desarrolladas a lo largo de los diferentes procesos. Además se finalizó la colaboración de los involucrados con el pago único acordado y se compiló un directorio con los datos de contacto de los involucrados con el futuros proyectos.

### **4.1 Término del convenio de colaboración**

Al finalizar el desarrollo de un proyecto es imprescindible formalizar la conclusión de los acuerdos legales y la participación de los involucrados.

De acuerdo a las condiciones y cláusulas comprometidas en el convenio de colaboración se daría por finalizada una vez que:

- ❖ Las realizadoras entregaron el videoarte a Ernesto Velázquez Briseño abanderado de la Dirección General de Televisión Universitaria en un lapso no mayor a un año.
- ❖ Te Ve UNAM realizó un pago simbólico a las realizadoras una vez entregado el videoarte para justificar la apropiación del mismo por concepto de formar parte de la propiedad patrimonial de la Universidad Nacional Autónoma de México.

La salida de los integrantes del proyecto estuvo en función de los procesos de desarrollo en los que participaron y llegaron a término una vez que Te Ve UNAM cubrió la cuota negociada por las realizadoras como pago único por colaboración.

Cada uno de los involucrados firmó un oficio de **no adeudo** al recibir el pago. Esta documentación sirvió para finiquitar la participación de los involucrados del proyecto. En

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

cuanto al personal técnico la institución fue responsable de comunicar el cierre de las órdenes de trabajo para el proyecto.

### **4.2 La difusión de *Basutáculo***

Después de un año siete meses de haber finalizado el videoarte, el pasado 24 de octubre de 2009 se transmitió *Basutáculo* por primera vez en el canal cultural de los universitarios.

En punto de las 18:00hrs se presentaron los tres proyectos seleccionados en la Primera Edición del Sistema de Apoyo a la Producción Televisiva Realizada por Jóvenes con motivo de los festejos del 4º aniversario de la televisora cultural Te Ve UNAM.

El documental *Aquellos sin nombre* encabezó la muestra, a continuación el videoarte *Cinco* evidenció la pluralidad creativa de los trabajos elegidos. Por último *Basutáculo* reafirmó la diversidad de contenido del bloque de los premiados. El lunes 26 de octubre de 2009 el videoarte se retransmitió en el horario de 13:30hrs a 14:00hrs.

Cabe aclarar que la definición de estrategias para la difusión y promoción de los proyectos galardonados posteriores a las transmisiones mencionadas, está bajo criterio y es responsabilidad de la Dirección General de Televisión Universitaria.

Por lo pronto, se ha elegido exhibir con carácter extraordinario a manera de instalación alguno segmentos del videoarte *Basutáculo* con motivo del examen profesional que amerita la presente tesis.

Para finalizar el capítulo 4, demos paso a los aciertos y fallas cometidos durante el proceso de cierre del *Basutáculo*.

La negociación del monto, por concepto de colaboración, para el personal externo a la institución con el personal administrativo de Te Ve UNAM, la coordinación de los llamados al personal para recibir el pago y la firma de las cartas de no adeudo por parte de los colaboradores facilitaron a las partes la conclusión de las relaciones laborales en buenos términos.

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

Por otro lado la falta de un acuerdo entre las partes para definir las estrategias de difusión y promoción de los proyectos producidos con motivo de la Primera Edición del Sistema de Apoyo a la Producción Televisiva Realizada por Jóvenes provocó un retraso considerable en la exhibición del videoarte.

Al no estar involucradas en la definición de las estrategias y planeación de las actividades de difusión y promoción de los tres proyectos ganadores estos quedaron a expensas del criterio y prioridades que la Dirección General de Televisión Universitaria les asignara. Un año siete meses después de entregado el *Basutáculo* fue presentado por primera vez en la programación del canal cultural de los universitarios. Tiempo en el que se había perdido trascendencia y credibilidad en el proyecto.

Para conocer cuántas de las hipótesis formuladas en la presente tesis fueron afirmadas continuar con la lectura de las conclusiones del siguiente capítulo.

El proceso de producción del videoarte  
Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

# CAPÍTULO 5





## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

El camino recorrido anticipa los cruces del horizonte. Elegir las rutas menos transitadas da al viajero la posibilidad de caminar por nuevas veredas que reducen la distancia hacia su hogar. Las desviaciones o retrasos hacen de su llegada una acción anhelada.

Con base en la exposición teórica comentada en torno a la manifestación artística del videoarte y fundamentada en una producción independiente y profesional, en la presente tesis se concluye:

A través de la revisión conceptual, en el capítulo 1, de la manifestación artística del videoarte, de sus antecedentes históricos así como del contexto actual en la formación y las oportunidades de negocio que tienen comunicólogos, productores audiovisuales y artistas visuales en el campo profesional se evidencia la importancia de abrir en las instituciones educativas nuevas líneas de investigación y experimentación a través de la impartición de asignaturas teórico-prácticas y talleres orientados a la especialización en videoarte.

Con la incorporación de esta línea de investigación a los planes de estudio el egresado podrá reflexionar en torno a este fenómeno y tendrá la capacidad de innovar en los métodos, procesos de manipulación electrónica, construcciones narrativas y formas de visualización de los audiovisuales que generé de manera proactiva e independiente.

El espíritu del productor independiente deberá desarrollar la habilidad para identificar oportunidades de negocio en los certámenes, apoyos empresariales ó gubernamentales pero sobretodo aprovechar las que se le presentan en su cotidianidad.

Una vez adquirido, sensibilizado y reflexionado el conocimiento, el desarrollo experimental y artístico de la técnica de videoarte no deber estar negado a la implementación de una metodología para su ejecución. Recurrir a un método optimiza los tiempos de realización, el compromiso de los equipos, la selección y

## **El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

aprovechamiento de recursos pero sobretodo garantiza la calidad del producto final.

A partir de la revisión metodológica de los procesos de desarrollo del videoarte *Basutáculo*, en la presente tesis, basados en la Administración Profesional de Proyectos de Yamal Chamoun, se afirma la necesidad de implementar una metodología para la realización de videoartes, independientemente de su carácter artístico y experimental que permita al realizador y/o productor tener una óptima organización y control de las actividades que realice.

Del capítulo 2 resalta la importancia de definir una misión y visión del proyecto con el fin de esclarecer sus objetivos e intenciones. También destaca la definición de estrategias creativas, la integración del personal involucrado, la planificación de las actividades y la administración de los recursos.

En el capítulo 3 se evidencia la dependencia del proceso de ejecución de la planeación previa de las actividades, revela la capacidad del realizador y/o productor para coordinarlas y en su caso solucionar los imprevistos presentados durante la grabación en campo.

Por último el capítulo 4 destaca la importancia de formalizar la conclusión legal y administrativa de las partes involucradas en el proyecto a través de la aceptación de conformidad del entregable y el pago por concepto de colaboración del personal por parte de la institución que financió el proyecto y la firma de la carta de no adeudo por parte del realizador y/o productor y el personal técnico y creativo.

Cabe señalar que la inducción teórica a los conceptos y métodos para iniciar, planear, ejecutar y cerrar la gestión de un proyecto no basta para dominarlos es necesario llevarlos a la praxis, implementarlos, redefinirlos para innovar y mejorar en la producción de proyectos audiovisuales. Reconocer los aciertos y desaciertos cometidos durante los cuatro procesos de desarrollo de un proyecto permitirá a los realizadores y productores identificar las fortalezas y los errores cometidos en proyectos anteriores para evitar repetirlos en futuras ocasiones.

**El proceso de producción del videoarte  
Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

## **Bibliografía y fuentes**

- Bonet, Eugeni, *En torno al video*. Gustavo Gili, Col. Punto y línea, Barcelona, 1980.
  
- Bourdieu, Pierre, *Sobre la televisión*. Compactos Anagrama, España, 1996. 138 Págs.
  
- Bunge, Mario. *La investigación científica. Su estrategia y su filosofía*, Editorial Ariel, Barcelona, 1975.
  
- Chamoun, Yamal. *Administración Profesional de Proyectos. LA GUÍA*. McGraw-Hill, México, 2002. 268 Págs.
  
- Debray, Régis, *El estado seductor. Las revoluciones mediológicas del poder*. Ediciones Manantial, Argentina 1993. 180 Págs.
  
- Dotz, Warren, Husain Masud, *Meet Mr. Product: the art of advertising character*. Chronicle Books, 2003 271 Págs.
  
- Eco, Humberto. *Cómo se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de investigación, estudio y escritura*, Gedisa Editorial, Barcelona, 1990.
  
- Fromm, Erich, *Del tener al ser. Caminos y extravíos de la conciencia*. Ediciones PAIDOS. España 1991. 162 Págs.
  
- Glusberg, Jorge, *El arte de la performance*. Ediciones de Arte Gaglione, Argentina 1986. 110 Págs.
  
- Kant, Immanuel, *Crítica del juicio*. TECNOS, España, 2008, 456 Págs.
  
- Kosík, Karel. *Dialéctica de lo concreto. (Estudio sobre problemas del hombre y el mundo)*, Editorial Grijalbo, México, 1976.

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

- Martin, Sylvia, *Videoarte*. Taschen, Alemania, 2006, 94 Págs.
- Tostado, Verónica, *Manual de producción de video. Un enfoque integral*. Alhambra mexicana, México 1995. 288 Págs.
- Tribe Mark, Jana Reena, *Arte y nuevas tecnologías*. Taschen, China, 2009, 94 Págs.
- Virilio, Paul, *El arte del video. Introducción a la historia del video experimental*. Ediciones Serval, Madrid 1991.
- Walter, Benjamín, *La obra de arte en la era de la reproductibilidad*. Ítaca, México, 2004.
- Zettl, Herbert, *Manual de producción de televisión*. 7ª ed, Thomson Editores, México 2005, 558 Págs.

### En Línea...

Diseño de plantas de piso por **Estilo Salvaje Clica** utilizando como herramienta Google Sketchup Dirección URL:<http://sketchup.google.com/>

“Decreto por el que se expide la Ley de Filmaciones del Distrito Federal” [en línea], México, ordenjuridico.gob.mx, 17 de Febrero de 2009, Dirección URL: <http://www.ordenjuridico.gob.mx/Estatal/DISTRITO%20FEDERAL/Diversos/DFDIVER126.pdf> [consulta: 20 de Noviembre de 2009].

Homero Bazán, *Inauguraron la exposición Francis Alÿs, Diez Cuadras Alrededor del Estudio*. [en línea] Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 03 de Marzo de 2006, Dirección URL: <http://www.cnca.gob.mx/saladeprensa-> [consulta: 20 de Noviembre de 2009].

Matthew Barney, *Sinopsis Ciclo Cremaster*, Sin Fecha, Dirección URL: <http://www.cremaster.net/crem1.htm#Synopsis> [consulta: 20 de Noviembre de 2009]

## El proceso de producción del videoarte Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*

Dirección URL <http://www.mandorla.com.mx/> [consulta: 20 de Noviembre de 2009].

Dirección URL: [archivo/index.php?indice=1&fecha=2006-03-03](http://archivo/index.php?indice=1&fecha=2006-03-03) [consulta: 20 de Noviembre de 2009].

Dirección URL: [www.lttts.org/](http://www.lttts.org/) [consulta: 20 de Noviembre de 2009].

Dirección URL:<http://hvideoarte.wordpress.com/2008/10/19/definicion-de-videoarte/>  
[consulta: 20 de Noviembre de 2009].

Universidad Autónoma Metropolitana, *Plan de estudios Licenciatura en Comunicación Social*, [en línea], México 2010, Dirección URL:[http://www.uam.mx/licenciaturas/index\\_adm.html](http://www.uam.mx/licenciaturas/index_adm.html) [consulta: 27 Marzo 2010].

Universidad Iberoamericana, *Fundamentos de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación*, [en línea], México 2010, Dirección URL:<http://www.uia.mx/web/site/tpl-Nivel2.php?menu=adAspirantes&seccion=LComunicacionfundamentos> [consulta: 27 Marzo 2010].

Hoja de sala de la exposición HBOX enero-febrero 10 [en línea], archivo PDF Dirección URL:[http://www.artelamedia.bellasartes.gob.mx/Archivo/archivo/images/e/e0/Hojadesala\\_web.pdf](http://www.artelamedia.bellasartes.gob.mx/Archivo/archivo/images/e/e0/Hojadesala_web.pdf) [descarga:10 de Abril de 2010].

Dirección URL:<http://es.wikipedia.org/wiki/Machinima> [consulta:10 de Abril de 2010].

Dirección URL: [http://es.wikipedia.org/wiki/Second\\_Life](http://es.wikipedia.org/wiki/Second_Life) [consulta:10 de Abril de 2010].

# Anexos



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AVENIDA DE  
MÉXICO

Primera Edición del Sistema de Apoyo a la Producción Televisiva  
realizada por jóvenes 2007

Acta del Jurado

Reunidos en las instalaciones de la Dirección General de Televisión Universitaria, Ciudad Universitaria, el día 12 de noviembre de 2007, los miembros del Consejo Asesor Externo de El Canal Cultural de los Universitarios que fungieron como Jurado en la **Primera Edición del Sistema de Apoyo a la Producción Televisiva realizada por jóvenes 2007**, la Maestra Diana Bracho Bordes, el Maestro Gabriel García Márquez y el Doctor Vicente Quirarte Castañeda que fuera lanzado el pasado mes de junio del presente año a partir de las siguientes bases:

- 1.- Podrán participar productores y realizadores hasta de 25 años de edad, mexicanos y extranjeros (que acrediten su residencia legal en el país).
- 2.- No podrá participar el personal de la Dirección General de Televisión Universitaria que labore como empleado fijo.
- 3.- Será seleccionado un proyecto en cada una de las siguientes categorías: Videoarte, Documental y Animación.
- 4.- Los trabajos propuestos deberán cumplir con las siguientes características:
  - Deberán ser inéditos
  - La temática en las tres categorías será libre
  - La duración de los trabajos deberá ser la siguiente:
    - a) Videoarte: hasta 15 minutos
    - b) Documental: hasta 52 minutos
    - c) Animación: hasta 15 minutos
- 5.- Los trabajos propuestos deberán presentarse a partir del lanzamiento de la presente convocatoria hasta el 28 de septiembre del 2007.
- 6.- Se otorgará un premio por cada una de las tres categorías que consistirá en la financiación de costos, apoyo técnico y asesoría que permitan la realización del proyecto televisivo propuesto, así como su transmisión en TV UNAM, en Canal Cultural de los Universitarios.
- 7.- El jurado estará integrado por algunos de los miembros del Consejo Asesor Externo de TV UNAM, el Canal Cultural de los Universitarios.
- 8.- Los derechos patrimoniales de las obras producidas pertenecerán a la Universidad Nacional Autónoma de México.
- 9.- Los resultados serán dados a conocer el 15 de noviembre del 2007, mediante publicación en la Gaceta de la UNAM y los periódicos El Universal y La Jornada.
- 10.- Presentar un proyecto a esta convocatoria implica la aceptación de todas las bases aquí descritas y de la decisión del jurado encargado de la selección cuyo fallo será inapelable.
- 11.- Cualquier caso no previsto en la presente Convocatoria será resuelto por los miembros del jurado.



**El proceso de producción del videoarte  
Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

**Determinan:**

Que se recibieron 38 proyectos, de los cuales 2 no cubrieron las especificaciones debido a que los responsables de dichos proyectos rebasaban el límite de edad establecido en la propia Convocatoria.

Que luego de la revisión de los proyectos presentados y la deliberación por parte del jurado, los resultados son los siguientes:

**Categoría Videoarte:**

El Jurado consideró que, con el propósito de estimular la producción de videos en esta categoría y a partir de la buena calidad de los proyectos presentados se determina que TV UNAM apoye la producción de los dos proyectos presentados: **Basutáculo** de Mariana Hernández Mondragón e Ivette Michel Hidalgo Ortega; y **Tlatemoani646** de Job Sánchez Martínez y Alfonso Lievano Alemán.

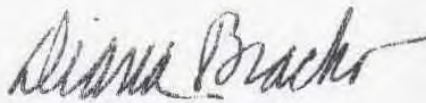
**Categoría Documental:**

El Jurado consideró el valor del proyecto **Aquellos sin nombre** de Carlos Hernández Vázquez por la originalidad de su propuesta, condicionando que todos los servicios sean proporcionados por TV UNAM, tal y como se estipuló en las bases de la Convocatoria de la Primera Edición del Sistema de Apoyo a la Producción Televisiva. Asimismo, que sea revisado el presupuesto con el responsable del proyecto, de tal forma que su monto se inscriba dentro de los estándares de la televisión cultural pública. Destaca del proyecto la originalidad de su idea con respecto al seguimiento de los "5 cadáveres no identificados, elegidos al azar, ... en su destino hasta sus últimas instancias" y "establecer un retrato de las condiciones de sus decesos y de las personas que una vez fueron" y recomienda el Jurado que la parte central del documental gire efectivamente en torno a esta idea innovadora.

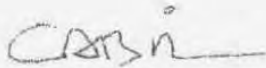
**Categoría Animación:**

El Jurado manifiesta su decisión de dejar desierta esta categoría. Lo anterior obedece a no haber encontrado elementos de originalidad visual ni conceptual suficientes en los proyectos recibidos.

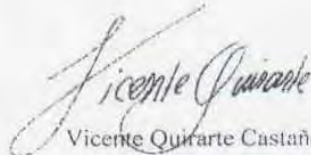
Cd. Universitaria, D.F., a 12 de noviembre del 2007.



Diana Bracho Bordes



Gabriel García Márquez



Vicente Quiarte Castañeda

Acta emitida por el Jurado calificador el 12 de Noviembre del 2007 en Cd. Universitaria.

**20 años** JUEVES 15 DE NOVIEMBRE DE 2007

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes

**Orquesta Sinfónica de la Juventud Venezolana**  
*Simón Bolívar*  
Director: *Gustavo Dudamel*

Jueves 15 de noviembre,  
20:00 horas **Palacio de Bellas Artes**

www.cnca.gob.mx

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes

Logo of the National Council for Culture and Arts

**La Jornada de enemigo**

**Resultados de la Primera Edición del Sistema de Apoyo a la Producción Televisiva Realizada por Jóvenes 2007**

Los miembros del Consejo Asesor. Externo de El Canal Cultural de los Universitarios que fungieron como Jurado en dicho sistema, la Maestra Diana Bracho Bordes, el Maestro Gabriel García Márquez y el Doctor Vicente Quirarte Castañeda.

**Determinan:**

Que luego de la revisión de los proyectos presentados y la deliberación por parte del jurado, los resultados son los siguientes:

**Categoría Videocarte:**

Que, con el propósito de estimular la producción de videos en esta categoría y a partir de la buena calidad de los proyectos presentados se determina el apoyo a: Basutáculo de Mariana Hernández Mondragón, e Ivette Michel Hidalgo Ortega y Tatiana de Job Sánchez Martínez y Alfonso Llevano Aleman.

**Categoría Documental:**

El jurado seleccionó por unanimidad el proyecto **Aquellos sin nombre** de Carlos Hernández Vázquez por la originalidad de su propuesta, estableciendo condiciones específicas para su realización que deberán ser consideradas por el proyecto ganador.

**Categoría Animación:**

El jurado manifiesta su decisión de dejar **desierta** esta categoría. Lo anterior obedece a no haber encontrado elementos de originalidad visual ni conceptual suficientes en los proyectos recibidos.

Ciudad Universitaria, D.F., a 15 de noviembre del 2007.

Diana Bracho Bordes  
Vicente Quirarte Castañeda

Gabriel García Márquez

Los responsables de los proyectos ganadores deberán comunicarse con el Lic. Jorge M. Linares, Subdirector de Planeación y Organización, a partir del jueves 15 de noviembre de 9:00 a 15:00 horas, a los teléfonos 56 22 93 48 y 49.

Logo of TVU (Teveunam)

Resultados de la Primera Edición del Sistema de Apoyo a la Producción Televisiva Realizada por Jóvenes publicados el jueves 15 de Noviembre de 2007 en el periódico La Jornada.

**CONVENIO DE COLABORACIÓN QUE CELEBRAN POR UNA PARTE LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO, A LA QUE EN LO SUCESIVO SE LE DENOMINARÁ**

**“LA UNAM”, REPRESENTADA EN ESTE ACTO POR SU DIRECTOR GENERAL DE TELEVISIÓN UNIVERSITARIA, ERNESTO VELÁZQUEZ BRISEÑO, Y POR LA OTRA PARTE, \_\_\_\_\_, A QUIEN EN LO SUCESIVO SE LE DENOMINARÁ “EL COLABORADOR”, AL TENOR DE LOS ANTECEDENTES, DECLARACIONES Y CLÁUSULAS SIGUIENTES:**

### **A N T E C E D E N T E S**

1. Que la Dirección General de Televisión Universitaria, a efecto de dar cumplimiento al Acuerdo del Consejo Asesor Externo de El Canal Cultural de los Universitarios implementó la Primera Edición del Sistema de Apoyo a la Producción Televisiva Realizada por Jóvenes 2007.
2. Que lo anterior tiene como propósito la participación de los jóvenes en la producción de programas culturales de televisión.
3. Que a fin de desarrollar lo señalado en los numerales que anteceden, la Dirección General de Televisión Universitaria emitió la Convocatoria respectiva, cuyas características, condiciones y especificaciones se hicieron del conocimiento de los interesados a través de diversos medios de comunicación.
4. Que de la citada Convocatoria se desprende, que el autor cuyo proyecto sea seleccionado, se compromete mediante el numeral 8 de las bases de participación de la misma, a que los derechos patrimoniales de la obra producida pertenecerán a la Universidad Nacional Autónoma de México.
5. Por todo lo anterior, “LA UNAM”, a través de la Dirección General de Televisión Universitaria, será la titular de los derechos patrimoniales de la obra audiovisual que se produzca con base en el proyecto seleccionado.

### **D E C L A R A C I O N E S**

#### **I. DECLARA “LA UNAM”:**

1. Que es una corporación pública, organismo descentralizado del Estado, dotado de plena capacidad jurídica, de conformidad con lo previsto en el artículo 1º. de su Ley Orgánica, publicada en el Diario Oficial de la Federación del 6 de enero de 1945, la cual tiene por fines impartir educación superior para formar profesionistas, investigadores, profesores universitarios y técnicos útiles a la sociedad; organizar y realizar investigaciones, principalmente acerca de las condiciones y problemas nacionales, y extender con la mayor amplitud posible los beneficios de la cultura.
2. Que la representación legal de esta Máxima Casa de Estudios, recae en el Rector, Dr. Jose Narro Robles, según lo dispuesto en los artículos 9º de su Ley Orgánica y 30 del Estatuto General, teniendo conforme a la fracción I del artículo 34 del propio Estatuto, facultades para delegarla.
3. Que dentro de su estructura orgánico-administrativa, cuenta con la Dirección General de Televisión Universitaria, dependencia adscrita a la Coordinación de Difusión Cultural, siendo sus objetivos: asesorar, apoyar y, en su caso coordinar la realización y producción de material audiovisual como instrumento de apoyo a la docencia, investigación y extensión de la cultura.

**El proceso de producción del videoarte  
Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

4. Que Ernesto Velázquez Briseño, en su carácter de Director General de Televisión Universitaria, tiene facultades para suscribir el presente instrumento de conformidad con lo establecido en el Punto Décimo del Acuerdo que delega y distribuye competencias para la suscripción de Convenios, Convenios y demás instrumentos consensuales en que la Universidad sea parte, expedido por el Rector, el día 22 de enero de 2003 y publicado en la Gaceta-UNAM el día 23 de enero de 2003.
5. Que para el cumplimiento del presente instrumento señala como domicilio el ubicado en Circuito Mtro. Mario de la Cueva s/n, frente a la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Ciudad Universitaria, Delegación Coyoacán, México, Distrito Federal, C. P. 04510.
6. Que para los efectos legales derivados de este Convenio, señala como su domicilio el ubicado en el 9º piso de la Torre de Rectoría, Ciudad Universitaria, Delegación Coyoacán, Delegación Coyoacán, México, Distrito Federal, C. P. 04510.

**II. DECLARA “EL COLABORADOR”:**

1. Que es una persona física de nacionalidad mexicana, en pleno ejercicio de sus derechos civiles y que se identifica con credencial de elector, clave número -----, expedida por el Instituto Federal Electoral.
2. Que es autor del guión denominado provisionalmente “ \_\_\_\_\_ ”, y que fue seleccionado en la Primera Edición del Sistema de Apoyo a la Producción Televisiva Realizada por Jóvenes.
3. Que para los efectos legales derivados del presente Convenio, señala como domicilio el ubicado en-----

**III. DECLARAN LAS PARTES:**

**ÚNICO.-**Reconocerse la personalidad con que se ostentan y que de conformidad con los antecedentes y declaraciones anteriores, están de acuerdo en suscribir el presente instrumento al tenor de las siguientes:

**C L A Ú S U L A S**

**PRIMERA.-** El objeto del presente Convenio es la colaboración entre las partes para realizar la producción de la obra audiovisual denominada provisionalmente “-----”, basada en el guión denominado provisionalmente “-----”, con una duración televisiva de \_\_\_\_\_ minutos, en lo sucesivo LA OBRA, cuya fecha de inicio de producción será el día -- de diciembre de 2007 y concluirá el día -- de diciembre de 2008; lo anterior, por ser el proyecto seleccionado en la **Primera Edición del Sistema de Apoyo a la Producción Televisiva Realizada por Jóvenes 2007.**

**SEGUNDA.** Para el cumplimiento del presente Convenio, “**LA UNAM**”, a través de la Dirección General de Televisión Universitaria, en lo sucesivo TV UNAM, se compromete a:

- a. Cubrir a “**EL COLABORADOR**”, la cantidad de \$-----.00 (---- 00/100 M.N.), IVA incluido, por su autorización para utilizar el guión del cual es autor a que se alude en la cláusula Primera de este Convenio y por su participación como Realizador en LA OBRA. Esta cantidad será cubierta en una sola exhibición, el día – de --- de 200-.

**El proceso de producción del videoarte  
Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

La cantidad mencionada se efectuará en el domicilio de “**LA UNAM**”, a través de TV UNAM, previa presentación por parte de “**EL COLABORADOR**”, del recibo respectivo, el cual debe reunir los requisitos fiscales correspondientes.

- b. Colaborar conjuntamente en la adaptación del guión, a que se refiere la cláusula Primera de este Convenio.
- c. Proporcionar asesoría de personal profesional en la materia, durante el desarrollo de las etapas de preproducción, producción y postproducción de LA OBRA..
- d. Producir LA OBRA según las posibilidades técnicas y financieras, a través TV UNAM.
- e. Aportar la infraestructura tecnológica para la producción de LA OBRA.
- f. Proporcionar los servicios de edición, postproducción y de audio de acuerdo a los tiempos que se tengan, así como, materiales de grabación.
- g. Entregar a “**EL COLABORADOR**” un Submaster Betacam SP de LA OBRA, al término de los trabajos de producción.

**TERCERA.** Para el cumplimiento de este Convenio, “**EL COLABORADOR**” se compromete a:

- a. Proporcionar el guión para que sea utilizado en la producción de LA OBRA.
- b. Participar como Realizador en la producción de LA OBRA.

**CUARTA.-** “**EL COLABORADOR**” manifiesta ser el creador intelectual del guión y ser el Realizador de LA OBRA, por lo que en este acto libera a “**LA UNAM**” de toda responsabilidad presente o futura y ante cualquier reclamación o conflicto que pudieran presentar terceras personas.

**QUINTA.** Ambas partes están de acuerdo en que los derechos patrimoniales de LA OBRA pertenecen a “**LA UNAM**”, quien los ejercerá a través de TV UNAM, por lo que le corresponderá, todas y cada una de las facultades a que alude el artículo 27 de la Ley Federal del Derecho de Autor. Lo anterior, tanto en el territorio de la República Mexicana, como en el resto del mundo.

**SEXTA.-** “**LA UNAM**” tendrá el derecho de preferencia en las nuevas tecnologías, aplicables a LA OBRA.

**SÉPTIMA.-** “**EL COLABORADOR**” no podrá reproducir, ni comercializar por ningún medio, tanto el guión como LA OBRA objeto de este Convenio.

**OCTAVA.-** “**LA UNAM**” le otorgará a “**EL COLABORADOR**” el debido reconocimiento en créditos en el apartado correspondiente de LA OBRA.

**NOVENA.-** “**LA UNAM**” se compromete, a través de este instrumento, a respetar todos los derechos de autor establecidos en la Ley Federal del Derecho de Autor en sus artículos 18, 19 y demás aplicables en la materia.

**DÉCIMA.-** “**LA UNAM**” se compromete a efectuar los trámites necesarios ante en Instituto Nacional del Derecho de Autor para el registro correspondiente de LA OBRA, objeto de este Convenio.

**DÉCIMA PRIMERA.-** “**LA UNAM**” se compromete, a través de su Dirección General de Asuntos Jurídicos, a inscribir el presente instrumento en el registro del Instituto Nacional del Derecho de Autor, en cumplimiento a lo dispuesto por la Ley en la Materia.

**El proceso de producción del videoarte  
Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo***

**DÉCIMA SEGUNDA.-** “LA UNAM”, a través de TV UNAM, decidirá en qué casos LA OBRA participará en festivales, muestras o eventos similares, tanto en el ámbito nacional como internacional. Si resultado de lo anterior, se obtiene un premio en efectivo, reconocimiento, diploma, trofeo, o cualquier otro similar, los mismos pertenecerán a “LA UNAM”, a través de TV UNAM; salvo excepción, de que aquéllos, se otorguen específicamente por los conceptos autorales del guión y Realizador, corresponderán a “EL COLABORADOR”.

**DÉCIMA TERCERA.-** Las partes acuerdan que el presente Convenio tendrá una vigencia de 15 años contados a partir de la fecha de su firma, de conformidad con lo establecido en el artículo 33 de la Ley Federal del Derecho de Autor.

**DÉCIMA CUARTA.-** El presente Convenio podrá ser modificado o adicionado por voluntad de las partes; y de las modificaciones o adiciones que en su caso se realicen, deberán constar por escrito, quedando obligadas a cumplirlas, a partir de la fecha de su firma.

**DÉCIMA QUINTA.-** Cualquiera de las partes podrá dar por terminado este Convenio, con antelación a su vencimiento, mediante aviso por escrito a la contraparte; notificándola con 30 días naturales de anticipación. En tal caso, ambas partes tomarán las medidas necesarias para evitar perjuicios tanto a ellas como a terceros.

**DÉCIMA SEXTA.-** Ambas partes acuerdan que no será imputable a ninguna de ellas cualquier responsabilidad derivada de caso fortuito, fuerza mayor o paro de labores académico-administrativas, manifestando, asimismo, que las obligaciones y derechos establecidos en este Convenio podrán reanudarse en el momento en que desaparezcan las causas que dieron motivo para la suspensión, siempre y cuando se trate de los casos previstos en esta cláusula.

**DÉCIMA SÉPTIMA.-** El presente Convenio no constituye una sociedad o empresa de ningún tipo entre las partes. Por lo tanto, a ninguna de ellas se atribuirán los gastos, deudas, responsabilidades económicas, laborales, fiscales o de seguridad social que contraiga la otra parte con terceros.

**DÉCIMA OCTAVA.-** Para la interpretación y cumplimiento de este Convenio, así como para lo no previsto en el mismo, las partes se someten a la jurisdicción de los Tribunales Federales de la Ciudad de México, así como a las disposiciones contenidas en la Ley Federal del Derecho de Autor, en el Código Civil Federal y demás aplicables al caso, por lo que renuncian expresamente al fuero que por razón de su domicilio presente o futuro pudiera corresponderles.

Leído que fue el presente Convenio y enteradas las partes de su contenido y alcances, lo firman por sextuplicado en la Ciudad de México, Distrito Federal a los \_\_\_\_\_ días del mes de \_\_\_\_\_ de dos mil siete.

**POR “LA UNAM”:**

**POR “EL COLABORADOR”:**

**ERNESTO VELÁZQUEZ BRISEÑO  
DIRECTOR GENERAL DE  
TELEVISIÓN UNIVERSITARIA**

**Ivette Michel Hidalgo Ortega  
Mariana Hernández Mondrágón**



**La Dirección General de Televisión Universitaria**

otorga la presente constancia a:

**IVETTE MICHEL HIDALGO ORTEGA**

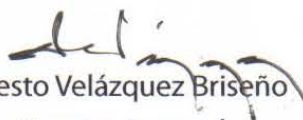
**Por haber obtenido el premio en la categoría**

**Videoarte**

**de la Primera Edición del Sistema de Apoyo a la Producción Televisiva  
Realizada por Jóvenes 2007, con el proyecto:**

***Basutáculo***

Ciudad Universitaria, D.F., a 15 de noviembre del 2007.



Ernesto Velázquez Briseño  
Director General

**El Canal Cultural de los Universitarios**

Constancia otorgada a los premiados de manos de Ernesto Velázquez Briseño, Director General de Televisión Universitaria.

El proceso de producción del videoarte  
Inicio, planeación, ejecución y cierre del *Basutáculo*



De derecha a izquierda Mariana Hernández Mondragón e Ivette Michel Hidalgo Ortega realiz