

PERISCOPIO

Diseño y estrategia de producción audiovisual



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales
Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación



Periscopio

Diseño y estrategia de producción audiovisual

Tesis que presenta Laura Isabel Bassols De la Rosa

Para obtener el título de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación

Asesor: Marcos Enrique Márquez Pérez

Ciudad Universitaria

México D.F. 2011



museo universitario
arte contemporáneo

PERISCOPIO

Departamento Enlace Educativo



PERISCOPIO

Diseño y estrategia de producción audiovisual

UNAM, 2011



Insurgentes sur 3000, Centro Cultural Universitario,
Delegación Coyoacán, C.P. 04510, México D.F.
t. 56 22 69 71 f. 56 22 69 44 www.muac.com.mx

En memoria de Carlos Enrique Chávez Solís

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, Sadia Isabel De la Rosa Cruz y Mario Bassols Ricardez, por su apoyo incondicional, formación, amor y cariño... por darme la vida.

A mi hermano Adrián Bassols De la Rosa, mi mejor amigo.

A mis abuelos, María Ricardez Ampudia y Ángel Bassols Batalla.

A mi familia Bassols y a mi familia De la Rosa. A las familias Chávez, Huelgas, Mieres, Belmont, Covarrubias, mis tíos y primos de la vida.

A mis sinodales y profesores de la Facultad:

Marcos Márquez Pérez, Roy Meza Baca, Rolando Chía Pérez, Roberto Araujo Paullada, Lourdes Romero Álvarez, Leticia Suástegui Cervantes, que me escucharon, guiaron y apoyaron en todo momento.

Al gran equipo de Periscopio y a mis compañeros del MUAC, sin ustedes todo esto no hubiera sido posible:

Muna Cann, Iván Avilés, Aidee Vidal, Miriam Barrón, Patricia Martínez, Salvador Ávila, Rafael Sámano, a los Enlaces.

A mis amigos: Mariana Díaz, Emiliano Peralta, Antonieta López, Ana López, Ninel Valderrama, María Zacatecas, Priscila Saucedo. Gracias por su sincera amistad durante todos estos años.

A mis profesores y amigos que me han acompañado a lo largo de toda mi formación. Gracias EXEA, Colegio Madrid, University of California Riverside y Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM.

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| AGRADECIMIENTOS | 5 |
| ÍNDICE | 6 |
| INTRODUCCIÓN | 11 |
| Sobre el concepto de producción audiovisual como proceso y el desarrollo de contenidos | 14 |
| Hacia un concepto de producción audiovisual | 15 |
| El productor y su proceso: de la idea a un mundo posible | 17 |
| Producción análoga vs producción digital | 22 |
| Una transición: Digital-Análogo-Digital | 27 |
| Sobre la metamorfosis del medio y el regreso a los principios | 29 |
| Primera fase | 29 |
| Segunda Fase | 30 |
| Tercera fase | 31 |
| El reto de lo digital: nuevos medios audiovisuales | 33 |
| La elección de un género y una forma para la producción | 35 |
| El plan de contenidos: Periscopio | 41 |

| | |
|---|----|
| INTRODUCCIÓN PERISCOPIO | 43 |
| EL MUAC | 47 |
| Organigrama General MUAC | 49 |
| DEPARTAMENTO ENLACE EDUCATIVO | 50 |
| Organigrama del Departamento Enlace Educativo | 56 |
| PROYECTO PERISCOPIO | 57 |
| Objetivos | 59 |
| Público meta | 60 |
| Características de formato para exhibición de material audiovisual de Periscopio en el MUAC | 62 |
| Propuestas técnicas de exhibición | 64 |
| Desarrollo de contenidos | 73 |
| Ejes temáticos y contenido | 74 |
| Gráfica de contenido de Periscopio por Ejes Temáticos | 78 |
| Enlace Educativo | 80 |
| Mediaciones | 80 |
| Talleres | 81 |
| Capacitaciones | 81 |
| Conferencias | 81 |
| Trabajo resultado de talleres | 82 |

| | |
|---|-----|
| Museo y Exhibiciones | 84 |
| Montaje y Desmontaje | 84 |
| Entrevistas a artistas, curadores y diversas personalidades | 85 |
| Conferencias | 85 |
| Actividades "tras bambalinas" | 85 |
| Proyectos alternos | 85 |
| Vinculación | 87 |
| Eventos extramuros | 87 |
| Visitas a otras instituciones | 87 |
| Entrevistas | 87 |
| Opinión del visitante | 89 |
| Entrevistas y encuestas | 89 |
| Kiosco Interactivo | 89 |
| Cortinillas | 91 |
| Diseño de Cortinillas | 91 |
| Investigación y redacción de guiones | 92 |
| Texto explicativo para los videos | 93 |
| ¿Sabías que...? | 94 |
| MiniBio | 96 |
| Momentos MUAC | 99 |
| Estructura de entrevistas y grabación | 100 |
| Planos sugeridos | 101 |

| | |
|---|-----|
| Organización de la producción | 105 |
| Mapa de Proceso de Producción Periscopio | 106 |
| Etapa de diagnóstico | 106 |
| Proceso de planeación de contenidos | 106 |
| Proceso de organización de la producción | 106 |
| Proceso de realización | 107 |
| Etapa de exhibición Interna | 107 |
| Etapa de exhibición externa (Muac Móvil) | 107 |
| Etapas del proceso Productivo en Periscopio | 108 |
| Funciones y Procesos | 109 |
| Recursos humanos | 111 |
| Dirección de contenidos y producción | 111 |
| Investigación y Documentación | 113 |
| Diseño, Realización y Postproducción | 114 |
| Flyer Periscopio | 116 |
| Necesidades básicas para la organización de la producción | 117 |
| Propuestas para la organización de la producción | 118 |
| Tiempos de Producción y Postproducción | 120 |
| Capacitaciones | 121 |
| Estructura general de grabaciones para Periscopio | 122 |
| Entrevistas | 125 |

| | |
|--|-----|
| Propuesta de diseño y presentación audiovisual | 128 |
| Propuesta de diseño audiovisual | 129 |
| Especificaciones sobre la unificación de diseño | 129 |
| Formatos de diseño: Formatos de entrada y salida | 130 |
| Formato de entrada | 131 |
| Tipografía y colores de diseño | 132 |
| Gama de Colores por Eje | 133 |
| Tipografía secundaria | 135 |
| Formato de logos MUAC/UNAM | 136 |
| Formato de Logos GDF | 137 |
| Guiones Periscopio | 138 |
| Plan de producción | 140 |
| Catálogos de material audiovisual | 154 |
| Créditos y agradecimientos Periscopio | 156 |
| Bibliografía | 158 |

INTRODUCCIÓN

El propósito de este trabajo es encontrar las bases teóricas y metodológicas del estudio de la comunicación que respalden el uso de las nuevas tecnologías como medio por el cual se puede llegar a generar un producto audiovisual digital. Como proyecto final se presenta la propuesta audiovisual Periscopio realizada para el Museo Universitario Arte Contemporáneo de la UNAM (MUAC), con el objetivo de dar mi noción y punto de vista sobre la producción audiovisual, además de mostrar el método y el proceso de producción que se llevó a cabo, a partir de un diseño y una metodología de producción definida.

Parto de un punto de vista particular, en el cual el estudio de la comunicación no se centra simplemente en el análisis de los medios masivos, sino también en la propuesta de proyectos audiovisuales para medios, en este caso independientes de la Industria televisiva, radiofónica o periodística, tomando en cuenta que éstas influyen de manera sustancial en los fenómenos comunicativos. El objetivo de este proyecto es, por un lado, realizar un análisis sobre el fenómeno de la producción audiovisual, el cual debe verse de manera independiente como un proceso de procesos, para después presentar una propuesta de producción en específico.

La razón por la cual se realiza un análisis preliminar a la presentación del proyecto audiovisual se da debido a la necesidad de generar un marco teórico que englobe el proceso de producción audiovisual y los elementos teóricos que componen al fenómeno de lo audiovisual en un sistema distinto al análogo o socializado, es decir, en un sistema digital.

Más allá de presentar el uso de las nuevas tecnologías como una especie de instrumento mágico e indispensable para el productor audiovisual, pretendo mostrar cómo estas tecnologías deben ser utilizadas simplemente como un mecanismo para lograr un producto, mas no como un determinante en la producción. Contrario a lo que se propone desde el discurso técnico, donde la tecnología y los nuevos medios son los facilitadores para la creación de productos, en esta tesis se muestra cómo la tecnología simplemente forma parte de la producción, en un grado avanzado de la etapa productiva (dentro de una fase operativa o fase de realización), pues una producción audiovisual se compone de un discurso específico y una función marcada por una visión determinada, por lo que el productor entonces debe dejar de ser un esclavo de la tecnología, del programa de edición, de los efectos y de los elementos prediseñados por una computadora y pensar en la producción como una forma de generar simulaciones y realidades. El productor debe pensar en el proceso como un conjunto de toma de decisiones y planeación prospectiva.

¿Cuál es el proceso metodológico que debe seguir el productor audiovisual para generar *mundos posibles*? ¿Hasta qué punto debemos usar un medio sin que éste nos use a nosotros? ¿Cómo podemos evidenciar una materialidad o virtualidad, a partir del video? ¿Por qué la producción no puede basarse simplemente en lo técnico? Es fácil caer en la tentación del uso de la parte técnica para simplificar un todo. Sin embargo, cuando los productos audiovisuales están basados en el uso de la tecnología, por el simple hecho de querer ser sofisticados y “novedosos” están sujetos a que un nuevo avance tecnológico desplace la obra y la convierta en un producto obsoleto.

Para el desarrollo de este proyecto, se estudian aquellos elementos que constituyen el fenómeno de la producción audiovisual, en el cual intervienen diversos factores que hacen del proceso de producción de las artes visuales un fenómeno complejo, social, económico, político e inclusive personal. Además, dentro de este análisis se rescatan conceptos clave como el de la *Intervención tripartita* (que relaciona la sensibilidad y la razón) y el de la *Interdependencia social* (que muestra claramente cómo es que las artes, las ciencias y las tecnologías se encuentran en íntima dependencia). Por ello, el apartado final desarrolla y concluye de manera más tangible la parte teórica, que muestra previamente una metodología de la producción digital, con un proyecto de producción audiovisual específico para una Institución.

Finalmente, la dialéctica teoría y la práctica¹ se va a poder ejemplificar y desarrollar a lo largo del Proyecto Periscopio, el cual tiene sus bases en una parte teórica, pues finalmente, como afirma Juan Acha: “todo arte requiere de un cuerpo de teorías para avanzar en sus prácticas y constituir un fenómeno sociocultural completo. Las obras o productos no bastan, sólo constituyen una parte del fenómeno²”.

¹ Juan Acha, *Los conceptos esenciales de las Artes plásticas*, Ediciones Coyoacán, Segunda Edición, México, 2006, p. 10

² *Ídem.* p. 10

Sobre el concepto de producción audiovisual como proceso y el desarrollo de contenidos



Hacia un concepto de producción audiovisual

Como un prelude de este trabajo, quisiera dar énfasis y subrayar la importancia que tiene el concepto de producción audiovisual como proceso y la necesidad de establecer una metodología definida para la producción de contenidos. Antes de plantear un plan de producción, y todo el proceso que conlleva la realización y ejecución de una metodología, es necesario sentar las bases teóricas sobre las cuales se basa este proyecto. Como idea inicial debemos pensar en la producción audiovisual como un trabajo intelectual.

El objetivo de presentar los siguientes puntos se da debido a que es imprescindible separarnos de la noción básica que se tiene sobre producción, la cual se centra principalmente en la idea de realización o de procedimiento, mas no en la de todo un proceso que requiere de una metodología teórica y sintética que conglomere y dé vida a un sistema, una organización con lazos definidos y establecidos, estructuras y procesos. Es por ello que la producción audiovisual podría bien considerarse un proceso de procesos.

Pensar en la producción audiovisual puede parecer simple; en principio la conceptualización podría explicarse desde la perspectiva más sencilla y a la que todos estamos acostumbrados: la técnica. A partir de ella se ha dado una explicación al concepto mediante el medio y no el proceso mismo y es donde radica el principal problema sobre su significación, pues lo audiovisual se ha entendido, desde sus inicios, a partir de la realización³. Una noción generalizada sobre el fenómeno audiovisual es la que se relaciona con lo físico, lo tangible y lo concreto: cámaras, luces, micrófonos, cables, computadoras o equipos de edición.

³ Esta perspectiva es analizada desde el planteamiento de Roy Meza Baca, profesor de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM en la materia de *Metodología de la Investigación en Medios Audiovisuales* de la carrera Ciencias de la Comunicación. Materia cursada en el semestre 2008-1, Ciudad Universitaria.

Dentro del eje específico de esta investigación, la primera pregunta que como productores deberíamos poder responder es: ¿Existe una noción teórica sobre el fenómeno de la producción? Y si vamos todavía más allá llegaremos a una interrogante fundamental: ¿Hay una metodología en la producción audiovisual?

Para llevar a cabo esta separación entre lo físico y lo teórico debemos comprender de inicio que nuestro sistema visual “crea apariencias⁴” o como afirma Thomas Kuhn, *mundos posibles*, y éstos se encuentran relacionados estrechamente con la ideología imperante en un sistema. Dicha ideología se refiere al ocultamiento de la realidad, justifica un modo de vida, carácter social, económico y cultural. El orden ideológico establece un factor de conflicto. Si en la producción la noción que domina es la técnica entonces no se llega a entender como *un todo* y se lleva a cabo mediante la práctica a través de pasos en los cuales tan sólo se puede llegar a participar en parte y de forma fragmentada.

La producción audiovisual es capaz de sugerir una realidad específica, es decir, se encarga de generar una simulación⁵, construir un modelo cuyo referente puede corresponder a la realidad, pero que se traslade a la pantalla mediante la interpretación del autor. Una simulación es también la recreación de una idea, de algo perteneciente al mundo de lo imaginario, simplificado y generado a partir de elementos sonoros y visuales manipulados por el autor o productor con un objetivo determinado. El productor se encarga de hacer el moldeado de las ideas, de hacer la interpretación y el modelo a seguir, de convertir lo abstracto en concreto, es decir, de poder sintetizar y concretar una idea en un producto determinado.

Las realidades se crean, se conciben, se crean mundos, pensamientos sociales humanos y todo corresponde a las nociones existentes. Esta serie de elementos informativos son una percepción dominada por una versión del mundo, ya que se compone de

⁴ Donald Hoffman, *Inteligencia visual: cómo creamos lo que vemos*, Barcelona, Paidós, 2000, p. 23

⁵ Véase: Emilio Téllez Parra, “Videoarte y Narratología” Tesis de licenciatura, Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM, México, Octubre de 2006, pp 14-19

ideas, experiencias y vivencias naturales. Aquí damos con una aseveración importante: la producción corresponde a nociones, no a productos, como se entiende generalmente. El productor genera mundos posibles, brinda una posición sobre su interpretación del mundo. De esta manera, es necesario centrarnos en actividades humanas y no tanto en los objetos, para así poder analizar las relaciones existentes tanto al dentro como fuera del fenómeno audiovisual.

El productor y su proceso: de la idea a un mundo posible

El generar mundos posibles ayuda a que se mantenga un sistema determinado y vaya cambiando constantemente, en gran parte gracias al papel que un productor desempeña. En este caso, estudiaremos el fenómeno de la producción audiovisual para un medio artístico, sin embargo los conceptos que abordaremos a continuación pueden corresponder a varios sistemas de producción.

Por sistema entendemos la unidad orgánica con sus leyes internas de autorregulación, que corporiza todo género artístico (pintura o escultura), artesano o de los diseños, científico (química o física) tecnológico (eléctrico o mecánico). Así cada sistema posee sus propias actividades de producir, distribuir y consumir⁶.

Según Juan Acha durante el proceso de producción⁷ influyen varios factores que rescataremos en esta investigación. En principio, desde una perspectiva marxista, podemos comprender que el ser humano busca expresarse mediante objetos, productos estéticos o artísticos, como una forma de plasmar su realidad histórica y social. Más allá de producir un objeto para el trabajo y su uso cotidiano, lo hace como una forma de exteriorizar la interioridad del individuo mediante algo concreto estético, pues es así como

⁶ Juan Acha, *Los conceptos esenciales de las artes plásticas*, Ediciones Coyoacán, Segunda Edición, México, 2006, p.31

⁷ Juan Acha (Perú, 1916 – México, 1995) elabora un análisis sobre el proceso de producción en las artes plásticas y visuales, el cual bien puede ser utilizado para explicar un proceso de creación audiovisual.

logra objetivarse, es decir, logra producir un objeto que a su vez se convierta en sujeto y que traspase las fronteras de lo “útil” para convertirse en el fruto de una espiritualidad, cultura y conocimiento histórico. Esta obra entonces, sobrevive al autor y se conserva a través del tiempo para que otras personas logren percibirla e interpretarla.

Pero ¿cuáles son los aspectos fundamentales de los sistemas culturales? Existen algunos conceptos generales, que nos ayudarán a analizar, tanto interna como al externamente, un proceso de producción, conceptos que desarrollaremos a lo largo de este apartado:

La unidad básica: Todo sistema cultural está constituido por tres actividades básicas interdependientes, que cubren todo: producción, distribución y consumo.

La dependencia tripartita: cada una de las actividades básicas depende del individuo que la realiza, de la sociedad donde él vive y del sistema cultural al que pertenece dicha actividad. Naturalmente los tres factores se dan dentro del individuo.

La intervención tripartita: en cada una de las actividades básicas intervienen los sentidos, la sensibilidad y la razón, variando la primacía de cada factor sobre los otros dos, de acuerdo con la naturaleza de cada actividad, ya sea científica, tecnológica o artística. Señalamos las tres facultades humanas principales, que van junto con las otras funciones psíquicas.

La interdependencia social: las artes, las ciencias, y las tecnologías, en íntima interdependencia.

La dialéctica teoría/práctica: se concreta en la relación tripartita: bienes culturales, ciencias que los estudian y su respectivo sistema cultural. Esto quiere decir que todo arte requiere de un cuerpo de teorías para avanzar en sus prácticas y constituir un fenómeno sociocultural completo. Las obras o productos no bastan, sólo constituyen una pequeña parte del fenómeno⁸.

⁸ Juan Acha, *Op cit*, pp 9-10

El fenómeno de la producción depende de la *unidad básica*: producción, distribución y consumo. Esto es fundamental para comprenderlo como sistema. Existe una conexión recíproca entre las tres actividades, las cuales van cambiando de manera paralela a los avances culturales y tecnológicos, uso de materiales e infraestructura social, lo que conecta a los bienes culturales directamente con las actividades económicas de una sociedad. Así, los elementos anteriormente mencionados constituyen enlaces que unen y engloban el fenómeno en un todo. Esto se puede explicar de una manera sencilla: el productor genera una obra, una imagen, un producto cultural; se distribuye para que la sociedad pueda tener acceso; el consumidor al final lo disfruta, percibe, analiza e interpreta. Así, el ciclo se completa y logra existir. Un producto sin distribución es como algo que no existe, pues no puede ser consumido por una colectividad, por lo cual no puede generar significados ni respuestas.

El concepto general de producción, distribución o consumo es mucho más amplio, y gracias a este concepto cabe afirmar que la producción consume energías y materiales mientras distribuye materiales en el producto (...) El consumo, a su vez, produce significados o respuestas y distribuye lecturas o puntos de vista. La distribución, por último, produce posibilidades o capacidades y consume tiempo. En este sentido es que la distribución y el consumo devienen trabajos y, por ende, son productivos⁹.

Es aquí donde entra el siguiente punto en cuestión: la existencia de una dependencia tripartita, la cual se refiere a todas aquellas acciones que realiza el individuo, debido a su relación con el contexto en que se desenvuelve. El productor depende del orden social, histórico, artístico cultural, económico, financiero, administrativo, técnico e incluso tecnológico. Las condiciones culturales y sociales a las que el productor se enfrenta son las que van a construir la forma de presentación de un producto y van a influir directamente en las decisiones que tome. El individuo se encuentra sujeto a tres poderes básicos existentes en la sociedad, los cuales son directamente controlados por el Estado: el poder económico, el político, y el ideológico.

⁹ *Ídem*, pp 23-24

El poder económico maneja el desarrollo de las fuerzas productivas, las tecnologías dentro de ellas, mientras el político cuida de las relaciones sociales de producción, mediante leyes, y reglamenta la circulación, en la colectividad, de los medios materiales e intelectuales de producción cultural. De esta manera controla indirectamente la producción y el consumo culturales.

El poder ideológico provee los elementos de la modelación y evolución de la conciencia de cada individuo, a través de la educación familiar y la pública en todos sus grados, más las políticas culturales del Estado. Condiciona así su cosmovisión, siempre producto de grupo con las variantes del individuo que la adopta¹⁰.

De ahí que se hagan diseños a partir de la construcción de contenidos y el producto, serie o serie de productos, puedan generar empatía con los públicos. A su vez, el productor debe sentirse identificado con el sistema que tratará y en muchos casos la producción estará determinada y enlazada de manera específica no sólo con la visión del autor sino con la capacidad de poder expresar una emoción o un sentimiento propio del productor¹¹.

Entendamos a la producción como la posibilidad de hacer cosas, y de reflejar una interioridad, no solamente racional, sino también emocional y estética. El productor debe ser inventivo, subjetivo y pragmático, pues las ideas pueden ser provisionales y están sujetas a diversos cambios que en gran medida dependen de un proceso que se da dentro del individuo; su trabajo además está conectado al campo de lo sensorial, donde no sólo la razón influye, sino también la parte sensitiva y las emociones.

¹⁰ Juan Acha, *Op cit*, pp 29-30

¹¹ Sobre este punto es importante destacar que existe un sistema por el cual el productor está sujeto a la toma de decisiones a partir de una ideología dominante.

En este punto es posible explicar la intervención tripartita, que fusiona los tres elementos básicos para conocer el espacio que nos rodea: el ser humano percibe, siente y piensa en relación con su conocimiento del medio. Es mediante los sentidos y los sentimientos que el sujeto puede formar su propia estructura mental, la cual se genera a partir de emociones, experiencias vividas e información del entorno. Estos elementos pertenecen al campo de los productos sociales y se respaldan además de ideales, creencias, pasiones, necesidades e incluso de ilusiones. El productor materializa este cúmulo de facultades y las exterioriza en un objeto. Por ello, un producto es finito. La estructura audiovisual es sintética y no reduccionista, es decir, se da cierta unión orgánica de las cosas y a través de ello se logra materializar el símbolo con lo que se logra la representación de algo, un producto audiovisual que corresponderá a la síntesis de un conjunto de aspiraciones o elementos humanos.

Dependiendo de la actividad que pretenda realizar el ser humano debe tener la capacidad de equilibrar los factores, es decir, conectar de manera armónica dicha trilogía. Simplemente, el proceso de producción, distribución y consumo requiere de las tres facultades, en distintos grados, pues cambia conforme a la actividad que se desarrolle. Las condiciones sensitivas son las que en muchos aspectos determinan las decisiones de un productor, pues éste es constantemente persuadido por emociones, conocimientos y vivencias pasadas: "la sensibilidad -como toda facultad humana- se concreta en las circunstancias de la época y lugar donde nace y crece¹²"

¹² Juan Acha, *Op cit*, p.51

Producción análoga vs producción digital

La producción audiovisual no es equivalente a la realización, aún así, la ideología que impera sobre el concepto se refiere a la segunda, justificando la primera. Mientras que la producción audiovisual se encarga de lo abstracto para que posteriormente se materialice en el objeto final, la realización simplemente se encarga de una serie de pasos, de ritos o costumbres, de fases técnicas que prácticamente gobiernan la forma de pensar dentro de la noción: preproducción, producción y postproducción. Dichos pasos corresponden a la producción análoga, socializada, que mantiene al sistema.

Existe entonces una constante contraposición entre los dos sistemas de producción: el análogo y el digital, los cuales en cualquier diccionario o manual de producción son explicados mediante la técnica, mas no se retoman ideas sobre su metodología. Veamos la concepción sobre dichos puntos que podemos encontrar en un diccionario:

Digital: El término se refiere a un tipo de codificación electrónica de información a través de un sistema numérico de ceros y unos (apagados y encendidos), especialmente en relación con su utilización en ordenadores y en sistemas multimedia. Lo digital se opone a los sistemas analógicos que graban ondas de sonido o impresiones físicas análogas al sujeto original. Debido a que el sujeto registrado digitalmente en cierto sentido se vuelve a crear cada vez que se escucha o se muestra, este método de almacenamiento y manifestación es superior al sistema analógico en el que el registro material ha de degenerar de una copia a otra o cuyo mismo original degenera a medida que se copia una y otra vez. A cada 0 o 1 se le denomina "bit" y 8 *bits* forman un *byte*, la unidad más pequeña para una sola letra o elemento visual¹³

¹³ Ira Konigsberg, *Diccionario técnico Akal de cine*, Akal, España, 2004, p 161

Análogo: Método empleado en la grabación o reproducción de imágenes o sonido, que utiliza una señal análoga en intensidad y modulación a las ondas luminosas o sonoras originales emitidas por el sujeto. Este método tradicional de transmisión de información se encuentra sometido a deterioro, en contraste con el nuevo método de transmisión digital, que convierte la imagen y el sonido en una serie de ceros y de unos (apagados y encendidos)”¹⁴

Esto es tan sólo un pequeño ejemplo para justificar las aseveraciones anteriormente hechas. Francamente, si nos basáramos en dichos conceptos, la producción parecería carecer de un significado propio, y no se relacionaría con todas sus implicaciones en cuanto a la representación y recreación de la realidad, por lo que podría simplificarse en una explicación basada en ceros y unos.

A veces, pensamos que lo que nos brinda la sensación de futuro “aquí y ahora”, no es sino lo que nos dan los avances tecnológicos, entendidos como aparatos novedosos que nos pueden parecer traídos de un futuro lejano, como de película de ciencia ficción. El hecho de obtenerlos nos brinda cierta satisfacción, dentro de una sociedad capitalista, donde aún cuando estemos estancados en un presente incierto la tecnología da un efecto de comodidad, de simplicidad, de sofisticación.

Hay que destacar que un productor audiovisual piensa en cómo hacer las cosas, no mediante avances tecnológicos, sino a través de lo intelectual, a partir de la prospectiva que “consiste en atraer y concentrar la atención sobre el porvenir imaginándolo a partir del futuro y no del presente. La prospectiva no busca adivinar el futuro sino que pretende construirlo¹⁵”. Dicho futuro se encuentra abierto y espera a que sea diseñado.

¹⁴ *Ídem*, p 27

¹⁵ Tomás Miklos y María Elena Tello, *Planeación prospectiva: una estrategia para el diseño del futuro*, 3era reimpresión, México, Centro de Estudios prospectivos de la fundación Barrios Sierra y Limusa, 1993, P. 32

Y ¿cómo se logra? Mediante la metodología, que sirve para organizar la información sobre las cosas dependiendo de la posición o perspectiva del autor. En este punto el público no existe, sino que hay gran variedad de públicos, una visión totalmente posmodernista que nos orilla a pensar en las culturas tribales de la nueva era.

Según Roy Meza Baca, el productor debe idear, imaginar un todo, trata de poner en común, dando explicación a las cosas, pues la sociedad es curiosa y siempre busca una explicación. Se busca desentrañar enigmas y se pasa por una fase de análisis donde se escudriñan temas para penetrar a los públicos. Dicha mecánica de análisis de las cosas corresponde, como lo hemos afirmado con anterioridad, a un contexto y entorno específico. La sociedad necesita productos de análisis y lo hace a partir de las significaciones visibles e invisibles que encuentra en los productos, por lo que también se genera una identidad¹⁶.

El productor se convierte en audiencia, al interpretar los diversos mensajes que posteriormente reinterpretará y regenerará; es así como el ciclo de la producción se vuelve sobre sí mismo y el producto o sistema se autorreproduce, por lo cual es complicado saber en qué momento empieza y termina.

La producción audiovisual usa temas del pasado para actualizarlos. El pasado y el presente se conjugan, puesto que un pasado interpretado es un futuro concebido y la mejor forma de hacer esto es mediante la prospectiva. El individuo al encontrarse en un contexto definido se encuentra sumergido en una ideología dominante, una cultura visual y estética, además de que cuenta con conocimientos generales e incluso especializados sobre su momento actual, lo que implica un aprendizaje:

¹⁶ Si en las culturas tribales se buscan un elementos de identidad, los productos audiovisuales generan empatía con los públicos y un sentido de pertenencia.

De este aprendizaje y de las condiciones sistémicas del momento dependen la producción, la distribución y el consumo del individuo. Éste no produce por generación espontánea ni por inmaculada concepción. El pasado y la trayectoria sistémica gravitan sobre él y en él anidan. Pero ve, a la vez, la necesidad de retroalimentarlo con renovaciones o rupturas, para que el sistema no muera¹⁷.

El productor tiene la responsabilidad de tomar decisiones, para mantener y justificar un sistema o un conjunto de ideologías, lo que implica darle un sentido de fondo a algo, sea serie, producto o diseño de producto¹⁸. Esto se relaciona claramente con la forma que tenga de entender la realidad. El paso final, la materialización del producto, ya es una tarea del realizador, pero quien tiene la idea de cómo hacerlo es el productor¹⁹. Es por ello, que la noción de realizador y productor se encuentra en polos opuestos.

La nueva noción no es delegar funciones, sino concentrarlas²⁰. ¿A qué nos referimos con ello? Si la producción análoga brinda identidades por la función de sus participantes (forman parte del proceso, pero no ven el conjunto, sino sus partes separadas), la producción digital concentra estas funciones, para comprender el proceso como un todo. La solución digital individualiza y une al productor con el producto mismo.

Para Roy Meza Baca, la producción audiovisual es un objeto de estudio en sí mismo que se significa a partir de diversas disciplinas y permite intuir algo que existe y como existe se usa, aún cuando la noción sea propia de la organización y del mantenimiento del sistema. Al mantenerse abstracto el concepto lo justifica y brinda sentido a los participantes que se encuentran en él.

¹⁷ Juan, Acha, *Los conceptos esenciales de las artes plásticas*, Ediciones Coyoacán, Segunda Edición, México, 2006, pp 32-33

¹⁸ En este caso, debemos estudiar el fenómeno de la producción para generar el diseño de un producto audiovisual digital.

¹⁹ Por lo general se tiene la idea de que el productor es el encargado de la parte técnica y financiera de un proyecto por lo que se da el crédito sobre el producto final al director.

²⁰ He aquí donde radica el eje central de la noción de producción digital y la diferencia básica con la análoga, que es no lineal, sino fragmentada.

Dentro de la conceptualización de la producción audiovisual como proceso técnico se da un sistema de expresión organizado del pensamiento. Este sistema proporciona una pertenencia: ser guionista, camarógrafo, editor o director da seguridad a los participantes. Sirve para formar parte de una serie de ritos y mitos que reafirman al actor. En la colectividad, estar dentro del proceso nos diferencia, es ahí donde encontramos identidad, cosa que en una noción vacía no podemos hacer²¹.

Durante la transición análogo-digital el concepto se llega a transformar, pero también se adapta; se adapta a lo que ya se conoce y es visto como un cambio en cuestiones meramente técnicas. Es decir, se ve como la transformación que sugieren los nuevos avances tecnológicos para llegar a construir un producto determinado y ello no llega a implicar un cambio en la producción, sino sólo en la realización. Los rituales de la producción continúan y se mantiene la perspectiva análoga, pues dentro de un fenómeno en el cual el poder y la toma de decisiones la lleva a cabo una sola persona, los rituales son de lo más efectivos para justificar la ideología del sistema.

²¹ Por ello, la producción digital es difícil de aplicar puesto que sus participantes, a simple vista, pierden su identidad, (aunque en realidad adoptan una nueva, más libre y sin presiones — como en el caso del hackerismo, concepto estudiado por Pekka Himanen— sin lineamientos marcados por un sistema político o social determinado). Véase: *La ética del Hacker y el espíritu del capitalismo*.

Una transición: Digital-Análogo-Digital

Para dejar un poco más clara la conexión y las diferencias entre una concepción análoga y una digital, y a modo de ejemplo, hagamos un breve recorrido histórico sobre el género audiovisual por excelencia: el cine, y comparémoslo con el video, el cual es en este caso el medio con el que se trabajará en el proyecto que se presenta en un siguiente capítulo. Los cambios que sufren los sistemas de producción se deben, en gran parte, a los mismos cambios del sistema económico, como lo hemos mencionado anteriormente en este escrito. ¿Cómo se ve afectado el proceso? Y más aún, ¿cómo es que se puede hablar de una transición entre lo análogo y lo digital?

Podríamos afirmar que el video retoma el sistema de producción de los principios de la cinematografía, la cual en sus inicios podía considerarse más digital²² que análogo. La cuestión es: ¿cómo se da ese giro de lo análogo a lo digital, y por qué retornar a los orígenes? Y algo aún más interesante es conocer esas similitudes o diferencias que producen dicho paralelismo entre las primeras producciones cinematográficas y el sistema de producción de video. Las siguientes aseveraciones las hago debido a que me parece de suma importancia hacer hincapié sobre la relación existente entre los principios del cine como nueva tecnología y la similitud que se da con los nuevos sistemas de video²³.

²² Cuando decimos que el cine en sus inicios podría considerarse como un sistema digital, nos referimos a que era producido por una cantidad muy reducida de personas, y al ser una novedad no era considerado una industria como tal, por lo tanto, no existían pasos determinados, reglas o un sistema económico específico que lo sostuviera y controlara, es decir, el sistema de producción era más libre y estaba sujeto a las necesidades básicas de exhibición y capacidades productivas.

²³ Véase: Gabriel Menotti, *The contrary of the movie theater* en http://vjtheory.net/web_texts/friend_text_menotti.htm. Consultado el 18 de septiembre de 2009.

En sus inicios, el cine no tenía reglas, ni estaba consolidado como industria, sino como un invento o innovación tecnológica. El video en sus inicios, tuvo que generar su propio sistema, experimentando sobre el uso del lenguaje y el discurso, usando las innovaciones tecnológicas al alcance. ¿Será que al consolidarse como un sistema se pueda llegar a considerar como industria y se volverá análogo como lo hizo el cine?

El cine como industria se da gracias a la planeación de un sistema en el cual el espectador pudiera concentrarse y cerrar su mente a lo que estaba viendo para evitar cualquier tipo de distracción cognitiva ajena a lo mostrado en la pantalla. Al parecer, al entrar en un sistema digital como en el video, se da lo que podría denominarse un “retroceso”, no en el sentido tecnológico, sino en el metodológico, si se compara con el sistema análogo que se maneja en la industria cinematográfica; en un show de video de Visual Jockey, por ejemplo, se retoma cierta actitud o comportamiento con los orígenes del cine como espectáculo, como simple entretenimiento de feria o circo. Se vuelve a los inicios cuando se hacían shows masivos de pequeños documentales o películas, y más aún, a las presentaciones de *Nickelodeons*²⁴.

La cuestión de la transición entre lo análogo y lo digital no depende del todo en la aparición de las nuevas tecnologías (aparatos electrónicos, máquinas, software y diversas novedades en el mercado) sino en una nueva concepción (tanto económica como sociológica) de la idea de producción. El cine, por ejemplo, siempre ha usado diversas tecnologías para cumplir con sus objetivos como industria para satisfacer las necesidades de una sociedad de consumo: filmación, edición, exhibición y venta. En cambio, la aparición de las tecnologías aunada al cambio de concepción sobre producción, ha tomado un rumbo distinto, ha

²⁴ Nickelodeon proviene de la unión entre dos palabras: *Odeon*, que en griego significa: teatro, y *Nickel* el tipo de moneda estadounidense con valor de 5 centavos de dólar, que se cobraba por el boleto de entrada.

domesticado a las tecnologías para darle un fin diferente: no comercial y digitalizado. La pregunta es: ¿de dónde y por qué se da la necesidad de darle un giro al sistema predeterminado?

Sobre la metamorfosis del medio y el regreso a los principios.

Para comprender el cambio o metamorfosis que se da en el sistema de producción, debemos dar un paso atrás, a los principios del cine, tomándolo como nuestra primera referencia básica en cuanto a la concepción de la producción audiovisual (después del cine se desarrollaron los otros sistemas como la televisión y el video).

Primera fase:

El cine nace como un invento, y ésta es su primera etapa: una innovación tecnológica. Muy pronto, se vuelve noticia en todo el mundo, como el nuevo invento de los hermanos Lumière, por lo tanto se vuelve una atracción. El cine, y las películas como producto, como un objeto de consumo o de interés para las masas aún no es considerado. Por lo tanto, la gente se interesa por el suceso como un evento más y se asimila como una atracción de feria o circo, como ir a ver a una mujer barbuda o al hombre más chiquito del mundo.

Queda de lado el producto audiovisual, producciones simples y baratas del tipo documental que cautivaban por presentar imagen en movimiento. En este caso, la exhibición convivía con los demás eventos del lugar: los juegos de azar, los juegos mecánicos, y demás personalidades de circo. La película no tenía una trama definida, y al ser clips con una duración mínima, se proyectaban varias "películas" de uno a dos minutos, con distintas acciones cotidianas. La mezcla de dichos clips le correspondía al proyccionista, que ponía un clip tras otro sin ninguna selección predefinida. Así, encontramos una cuestión interesante: las cosas que se proyectaban podían generar diferentes significados, dependiendo del tipo de mezcla que se realizara y la selección de películas que se hiciera.

Debemos tomar en cuenta que para esta época (1895-1907) el cine no contaba con un local establecido ni se consideraba necesario tenerlo, tampoco era interesante por sus películas, sino por la innovación en sí. El cine como lugar y las películas como objetos de interés y consumo se fueron estableciendo lentamente, conforme la misma industria se fue consolidando. Entonces, al no contar con un lugar establecido, invadía diversos espacios públicos, y su audiencia correspondía a dichos espacios. Así, el cine no controlaba a la audiencia, sino era la audiencia la que lo controlaba a él. La exhibición dependía de la gente, su comportamiento, nivel socioeconómico y la respuesta que daba a la exhibición. Las películas iban acompañadas de intervalos de risas, aplausos, abucheos, chiflidos, gente comiendo, fumando, vendedores ambulantes y eso sí: mucho ruido. Podríamos decir que en ese momento el cine no era respetado como institución, ni como un producto artístico y tuvo que ganarse poco a poco a una audiencia sedienta de entretenimiento. Lo más importante en este punto es que la experiencia se hacía a partir del público asistente.

Segunda Fase:

El cine deja de ser una simple atracción de ferias y se comienza a ver como un evento más aislado, con una personalidad propia. También comienza a tomarse en cuenta como un negocio. Es en esta fase que el cine se ubica ya en lugares cerrados, generalmente restaurantes, salas de baile o pequeños teatros (no diseñados para una proyección) pero que se adaptaban para convertirse en una pequeña sala en la cual se pudieran presentar las películas. Al no contar con un esquema definido, se trataban de simular espacios similares a los teatros de *vaudeville*²⁵. En los *Nickelodeons* se podía vivir una experiencia similar a la del teatro, aunque sin guardar el mismo tipo de comportamiento, pues el espectáculo al trasladarse de las ferias y los circos a un lugar cerrado, aún conserva un estado más relajado y libre.

²⁵ ○ teatro de variedades, donde se hacían shows diversos, fueran musicales o de baile.

Para este momento ya se comienza a configurar el cine como un producto de consumo, aunque aún no se consolida como industria. Los *nickelodeons* pronto se convirtieron en un espacio de entretenimiento para la clase trabajadora, inmigrantes y refugiados, como un lugar de escape de las fábricas y el trabajo en serie. Es de esta forma como muy pronto estos lugares, al concentrar a un grupo específico de la población, se convirtieron en un espacio recreativo y un lugar para la socialización, donde la gente iba a relajarse y descansar de los problemas del trabajo. Muy pronto, el público se fue acostumbrando a la vida social y a la interactividad que se daba en cada proyección. Poco a poco, se fue instaurando un nuevo sistema que pedía cada vez más películas y rollos nuevos, lo cual demandó indudablemente la necesidad de generar un control económico, no sólo en cuanto al precio de las entradas o los rollos, sino también en cuanto a la reproducción y exhibición.

Tercera fase:

Para esta fase, el cine ya había sobrepasado a sus primeros años, donde la improvisación y la experimentación tenían un papel fundamental. Muy pronto la demanda solicitó mayor organización y "transparencia" en su estructura. El cine comenzó entonces a ofrecer un objeto cultural: la película. Surge la necesidad de generar un espacio específicamente desarrollado para el cine, un complejo arquitectónico que simplemente tuviera como objetivo la proyección fílmica. Por ello, también cumple otra función: la de controlar y dirigir²⁶ la mirada del espectador, concentrarlo y hacer que su vista y mente se enfoquen en la pantalla, y ya no más en otras atracciones ambientales. Mientras el cine se va consolidando como industria cultural y como un escape psicológico, también va configurando un sistema totalmente prediseñado y completamente marcado por pasos, funciones y tiempos. En este caso, el cine está hecho para concentrar y atrapar mentes.

²⁶ Recordemos cómo cuando las proyecciones se realizaban en ferias o circos, los factores distractores llamaban la atención de la audiencia.

Es así como el sistema va perdiendo su condición de digital²⁷, al comenzar con las prohibiciones y reglas en cuanto a la producción y reproducción de las películas, al volverse una industria, delegar tareas específicas y trabajar en un sistema de funcionamiento estratificado. Si hubiese continuado de la misma forma, y no hubiese generado un sistema análogo, muy probablemente el cine no hubiera podido desarrollarse como industria, al no contar con una estandarización tanto en forma como en contenido; el sistema necesitaba ser más claro y organizado. Poco tiempo después Hollywood se convierte en la Meca del cine, y el *Studio System* (1920²⁸) se comienza a consolidar como el sistema más fuerte y organizado de la Industria cinematográfica, la cual exporta el estándar de Hollywood a las producciones de todo el mundo. Dicha estandarización consistió en generar un sistema vertical, donde un estudio controlara los modos de producción, distribución y exhibición²⁹: "*Films for sure-fire success*". Así, se generan funciones determinadas que se integran a partir de la verticalidad de una organización económica controladora del medio. Si en Hollywood no se hubiese estandarizado un sistema, muy pronto en cualquier otro país se hubiera generado un sistema base, que sostuviera al nuevo invento.

Podemos afirmar que sin duda, el cine al entrar en el ámbito de Industria Cultural, necesitó generar un sostén, por lo tanto la parte técnica sirvió en gran medida para justificarse, a partir de una visión análoga de producción, delegando cargos y funciones a cada uno de sus integrantes. Cuando la producción audiovisual tiene una función social, o industrial, la visión del artista o autor se diluye mediante la interpretación de múltiples personas que pertenecen al equipo de trabajo. En cambio, en un sistema digital, el autor puede lograr recrear un todo audiovisual, sin necesidad de socializar las ideas y los procesos de realización.

²⁷ Refiriéndonos a un sistema no socializado.

²⁸ Aún cuando los inicios del *Studio System* se remontan a 1912, el sistema se consolida para 1920.

²⁹ Susan Hayward, *Cinema studies, the key concept*, Routledge, Estados Unidos, 2006, p. 389

El reto de lo digital: nuevos medios audiovisuales

Si el reto planteado por los medios es el cambio de la producción análoga a la digital quizá está fallando en el sentido de que no se explica realmente en qué consiste; tanto en la escuela como en los medios la manera tradicional del trabajo se enseña a partir de manuales prácticos, una de las herramientas que refuerzan el sistema análogo, en el cual uno se disuelve entre las diversas funciones, mientras que en el digital uno debe sobresalir y ser³⁰.

El futuro está en la producción especializada, como el de canales de televisión de cable, que en algunos casos (por ejemplo el del canal *History Channel*) han sabido explotar cada uno de los temas, casi desmenuzarlos, para así, tener una gama de producción más amplia, y una serie fundamentada, específica, que pueda subsistir. El internet es una buena opción para comprender varios casos de producción audiovisual digital, donde algunas páginas especializadas se encuentran ligadas de manera cercana con el productor, como en el caso de los Blogs, páginas como tumblr, flickr, myspace³¹, vimmeo o youtube³².

Así, el patrón del futuro nos lleva a la diversificación productiva. Ya no más temas generales, sino específicos, que den pie para que se exploten desde raíz y se especialicen a fondo.

“La prospectiva se interesa especialmente en la evolución, el cambio y la dinámica de los sistemas sociales. Básicamente se relaciona con generar visiones alternativas de futuros deseados, hacer explícitos escenarios factibles y reglas de decisión para seleccionar y alcanzar futuros deseables³³”

³⁰ Idea tomada de *La ética del Hacker y el espíritu del capitalismo* de Pekka Himanen

³¹ Tumblr, flickr o Myspace son páginas donde los usuarios pueden personalizar su información con fotografías, videos, música o textos y compartirlos con sus contactos formando una cadena o red de usuarios con intereses afines.

³² Vimmeo y Youtube son páginas de internet donde los usuarios pueden ver y compartir videos con a través de la red, de manera libre y gratuita, sin necesidad de descargarlos a la computadora, utilizando un proceso de descarga online denominado streaming.

³³ Tomás Miklos y María Elena Tello, *Planeación prospectiva: una estrategia para el diseño del futuro*, pp. 32-33

La producción audiovisual actual es un concepto vacío³⁴, que se justifica a partir de la explicación técnica y se mantendrá así hasta que sus prácticas puedan llegar a transformarse. Al parecer, si se llega a aplicar la prospectiva de manera satisfactoria, dicho fenómeno podría ser visto desde la perspectiva teórica y científica, apoyándose en el sentido de que la producción audiovisual tiene el poder de construir mundos posibles y dentro de esos mundos el futuro que más convenga a la sociedad de un presente determinado. Sin embargo, para ello es necesario que nuevas generaciones apliquemos este punto de vista y dejemos a un lado la noción tradicional análoga para dar un paso a una concepción posmodernista y entrar de lleno a la producción digital.

En el caso de este proyecto, la revisión del nuevo sistema de producción digital nos ayuda a comprender la forma en que se puede ligar el tema de la identidad y los mundos virtuales, con la generación de imágenes audiovisuales, donde se explote el azar, la improvisación y el uso de las nuevas tecnologías de la información y se muestre cómo el productor puede ser partícipe de todo el proceso de inicio a fin, siempre y cuando se lleve a cabo cierta metodología de la producción y se haya elegido un género específico en el cual trabajar.

³⁴ Esta aseveración corresponde a la explicación en la cual la producción digital como sistema no tiene una rama de estudios académicos como tal, por lo que no hay una explicación teórica sobre el proceso.

La elección de un género y una forma para la producción

Existe un punto preponderante que debemos mencionar en el proceso de producción de una obra, y es la elección del medio más adecuado para la concreción de un contenido. Para realizar el producto audiovisual que se presenta en esta tesis fue necesario escoger un medio, en búsqueda de la forma más viable para presentar un concepto en particular. Al ser un proyecto de producción digital, se llevó a cabo la selección del medio más acorde con las necesidades básicas que cumpliera con los objetivos para lograr un producto audiovisual en concreto, bajo una visión particular: el video.

El individuo elige primero el género, luego una tendencia nueva o vieja, ya sea como profesional o como aficionado. Como profesional, por un lado cumple con la tendencia y por el otro la rompe. Su obligación es retroalimentar, con cambios o rupturas, a la tendencia en particular y al arte en general³⁵.

A partir de la segunda mitad del siglo XX surge una gran cantidad de productores y artistas visuales que se han enfocado en la búsqueda de medios innovadores que puedan representar diversas ideas y manifestaciones, y en efecto han experimentado con medios que facilitan o establecen un puente entre el autor y el producto, pero tomando en cuenta que la parte tecnológica se debe comprender como algo secundario a la creación artística, pues aunque ésta se puede llegar a definir por la materialidad y la técnica utilizada, necesita de elementos discursivos y recursos propios del arte para sustentar el uso de una estructura concreta, en este caso el video.

Ana María Guasch, menciona en su libro *El arte último del Siglo XX*³⁶ la preocupación de varios críticos sobre el uso indiscriminado de las nuevas tecnologías en el arte, y en este caso, podríamos bien aplicarlo a la producción audiovisual, y afirmar

³⁵ Juan Acha, *Op cit*, p 32

³⁶ Véase: Ana María Guasch, *El arte último del Siglo XX, del posminimalismo a lo multicultural*, Alianza Forma, Madrid, 2000

que en muchos casos la cultura técnica y la era electrónica sugieren una nueva materialidad, lejana a las manifestaciones artísticas anteriormente generadas, como la pintura, la escultura o el grabado. Así, el video se integra a lo que se conoce como *La estética de la desaparición*³⁷, junto con medios como la fotografía, la televisión o el cine, al no tener un material de soporte del cual la imagen pueda emerger. Por lo tanto, afirma: "Se debe, pues, inventar una parada del proceso que conduce inevitablemente a la humanidad a toda pérdida de contacto con las relaciones humanas y con el espacio real"³⁸

Desde hace ya más de cuatro décadas, el concepto y las formas de realización dentro de la producción audiovisual han cambiado rápidamente, debido al advenimiento de las nuevas tecnologías, las cuales se han vuelto más accesibles y fáciles de utilizar. La forma en que la gente ve cine, video o televisión se ha modificado, y la autenticidad de las obras ha sido reconfigurada con cientos de reproducciones que circulan en diversas redes mediáticas. El cambio surge en el momento en que el público ya no es simplemente un espectador, pues con una máquina, sea videocámara, grabadora o computadora, tiene la posibilidad de manipular secuencias y tomas, imágenes a las cuales pueden dar su propia interpretación y significado. El espectador es entonces un nuevo generador de ficciones, simulador de realidades alternas.

Las computadoras ya no simplemente se componen de una pantalla y un teclado, ahora se han convertido también en un proyector, una máquina de producción de videos e imágenes diversas. Como resultado, el usuario se convierte también en el propio autor de su obra. Pinturas, fotografías, películas, secuencias de video, ahora se reproducen y autorreproducen, en un sistema donde

³⁷ *Ídem* p. 440

³⁸ *Ibidem*

no importa la pérdida de aura, mientras la gente pueda estar cerca de la obra de arte. "The VCR demolished the aura of the live television and the broadcast event, freeing the television screen from its servitude to the metaphysics of presence"³⁹.

Anne Friedberg afirma que las nuevas tecnologías como el VCR y el control remoto de la televisión introdujeron una nueva posibilidad en los espectadores para producir y reproducir su propio material, convirtiendo a la grabadora de video en un "time shift (to view what you want, when you want)"⁴⁰ es decir, un aparato que brinda la posibilidad de ver lo que se quiera a la hora que se quiera. Una grabadora de video da la oportunidad de hacer una selección de escenas, secuencias, documentales, noticiarios, o películas e incluso programas de televisión⁴¹. Las imágenes entonces se vuelven accesibles, o en términos de Walter Benjamin, se vuelven "cercanas" al espectador que las controla, y el culto al cine o a la televisión cambia, pero es recreada "aceptando su reproducción"⁴². En este aspecto, el aura constituye aquello que sostiene a la obra de arte y a su autenticidad: el sentimiento de una "lejanía" del espectador con la obra, la cual no se refiere a una lejanía en cuanto al espacio físico, sino a la unicidad e irrepetibilidad, al valor cultural⁴³ que se le asigna. La era de la reproductividad técnica permite que se pueda tener acceso a la obra de arte de manera masiva, lograr acercar el arte a las masas. Sin embargo aún cuando la reproducción parezca perfecta, siempre carecerá de un elemento primordial: su presencia en el tiempo y el espacio, su existencia única e irrepetible, el aquí y el ahora de la

³⁹ "El VCR ha demolido el aura de la televisión en vivo, liberando a la pantalla televisiva de una servidumbre metafísica de la presencia, (traducción propia). En: Anne Friedberg, "The age of cinema: multimedia and technological change" en, Christine Gledhill, Linda Williams, *Reinventing Film Studies*, Arnold, Oxford U.P., London/Nueva York, 2000 p. 441

⁴⁰ *Ídem*, p. 442

⁴¹ En sus inicios el videoarte utiliza y explota las posibilidades que brindan los sistemas de video en los años 1960-70, de grabar programas de televisión y noticiarios, y después editarlos en forma de *collage* con el objetivo ya fuera de hacer una crítica al sistema televisivo, o simplemente como una forma de mostrar la virtualidad de la televisión, es decir, defamiliarizar al espectador de la realidad mostrada en los medios.

⁴² Walter Benjamin, "Illuminations", en *The work of art in the age of mechanical reproduction*, Schocken Books, Nueva York, 1955. p. 225

⁴³ *Cultural*: Al ser la obra de arte considerada como algo a que se rinde culto, tomando como referencia la idea del culto religioso, el culto divino, lo intangible.

obra constituyen la autenticidad de ésta y le brinda su propia autoridad. Walter Benjamin sostiene que la obra de arte tiene su base en el culto y ha sido susceptible a la reproducción, desde sus inicios, lo cual no necesariamente debe verse como algo negativo, sino es una nueva forma de ver y comprender a las obras, de tener acceso a ellas, de interpretarlas y concebirlas.

El aura, la autenticidad de la obra, se pierde en el momento en el cual la obra de arte es manipulada, para que así el espectador pueda explorar dichas imágenes, las reconfigure, juegue con ellas y les de su propio significado. "With a televisión remote control, the viewer becomes a montagiste, editing with the punch of a fingertip, -zipping-, -zapping- and -muting-⁴⁴". Lo mismo sucede con los nuevos sistemas de computación, los cuales se han vuelto el "time shift" de las nuevas generaciones. La producción audiovisual digital puede ahora explotar todos estos elementos para generar productos.

Esto no quiere decir que cualquier persona sea capaz de convertirse en productor audiovisual, simplemente pretendo dar los elementos que promueven el uso de ciertos sistemas para generar productos y más en este caso, cuando son productos culturales que pretenden mostrar procesos de producción de obras artísticas. El proceso de producción audiovisual es todavía más complejo, y por lo general se entiende desde la parte técnica, es por ello que en este capítulo he pretendido dar una conceptualización donde se englobe todas las implicaciones teóricas y metodológicas que implica el hacer productos audiovisuales.

El problema de centrar la atención sobre la técnica radica en que por un lado se entiende que la producción audiovisual requiere simplemente de conocimientos sobre cámaras, computadoras, conceptos de electrónica, ingeniería, o programas de edición y software especializado. ¿Cómo podemos generar un producto audiovisual sin que éste se base simplemente en las cuestiones

⁴⁴ "Con el control remoto de la televisión el espectador se convierte en un "montagiste", editando con el control de su dedo, cambiando de canal, y enmudeciendo una programación determinada" (traducción propia) En: Anne Friedberg, *Op cit*, p. 447

técnicas? ¿Cómo se logra llegar a utilizar a los nuevos medios tecnológicos como una herramienta de trabajo, mas no como el generador del producto audiovisual? Debemos comprender que aquellos elementos son simples herramientas, que no necesariamente corresponden al proceso. Un productor, al contrario, debe saber diseñar el producto, antes de saber comprender el uso de máquinas, pues la tecnología existe por sí misma y se puede aprender a usar de manera sencilla utilizando algún manual, o explorando los programas de manera autodidacta. El hecho de conocer el funcionamiento de un programa de computación muy complejo y avanzado no brinda al productor ningún tipo de ventaja si no sabe cómo generar el discurso audiovisual.

Lo interesante de la revolución tecnológica y la nueva era de la información, es que la tecnología se encuentra más cerca de las personas comunes o no especializadas en el medio, que pueden tener mayor acceso y hacer uso libre de nuevas innovaciones tecnológicas lo cual, con una planeación de contenidos específica, puede llegar a ser una enorme ventaja y en muchos casos sumamente necesaria. Conforme se van desarrollando medios más complejos, los aparatos electrónicos abaratan sus costos, por lo que representan una oportunidad, en términos de experimentación y realización, para una mayor cantidad de personas. Así, cabe destacar que el auge de las nuevas manifestaciones artísticas generadas a partir del *new-media* crecen. Es por ello que en casos como éste, debido a esta facilidad de acercamiento a programas e instrumentos electrónicos, es factible trabajar y generar una estructura audiovisual digital específica, para el departamento de una institución no especializado en medios audiovisuales, en este caso dentro del Museo Universitario Arte Contemporáneo de la UNAM.

Cada vez más, un mayor número de personas de diversos países y con profesiones distintas van desarrollando sus propios proyectos. Sean, fotógrafos, ilustradores, diseñadores, músicos, comunicólogos, o simplemente *geeks* computacionales, que se entusiasman en generar nuevos productos. Todos aquellos que en algún momento tuvieron una idea audiovisual, tienen la oportunidad de hacerla realidad. El video, las computadoras y las consolas, al volverse medios más accesibles, brindan la oportunidad de generar

un producto audiovisual, que utilizan un sinnúmero de posibilidades, no sólo técnicas sino también artísticas y culturales. Sin embargo, esta facilidad también ha generado que se caiga en un pensamiento técnico, basado en procedimientos, más no en un todo como fenómeno audiovisual y ciertas tendencias caen en rituales técnicos e instrumentales.

Como menciona Juan Acha, el artista y productor no sólo elige un género a su propia voluntad, sino que esa elección define a su proyecto, lo acopla a sus intereses personales y más allá de eso, reafirma al sistema, lo sostiene y hace que perdure. Así, también es importante destacar la importancia de la interdependencia social: las ciencias, las artes y las tecnologías. Como ya mencionamos anteriormente, el individuo se encuentran relacionado y es dependiente no sólo de la sociedad en la que se desenvuelve, sino también es partícipe de un proceso de sensibilidad emocional, cognitiva y estética. Ahora bien, es importante destacar que el individuo relaciona sistemas culturales entre sí, además de disciplinas, por lo tanto existe una relación importante entre las ciencias, las artes y las tecnologías⁴⁵.

Es aquí cuando podríamos perdernos entre lo técnico y la metodología y es lo que de inicio provoca que el concepto de producción pueda resultar ambiguo, más allá de significar en sí todo un objeto de estudio. Por supuesto el género y la forma en que se presentan los contenidos dependen constantemente de las capacidades y las posibilidades técnicas con las que se cuenta, sin embargo éstas no definen el proceso de producción, sino que las enmarcan en un producto terminado, las hacen concretas en el campo visual y auditivo. Pero para lograr contar con un elemento audiovisual concreto es necesario tener toda una metodología básica que nos lleve a tener dicho material completamente justificado. Para ello, el desarrollo de contenidos es la pieza clave que define todo el proceso de producción audiovisual. Para no caer en la noción de que la producción es un proceso de procedimientos

⁴⁵ Juan Acha, *Op cit*, p. 38

técnicos o instrumentales y confundirlo simplemente con la etapa de realización es necesario entender el proceso a partir del desarrollo de contenidos⁴⁶.

El plan de contenidos: Periscopio

Para este proyecto en particular se siguieron varios pasos para delimitar y concretar todo el proceso de producción el cual se llevó a cabo de inicio a fin en un periodo de alrededor de un año, a partir de la idea original, hasta la presentación de *Teasers* Audiovisuales. Las fases de producción y realización correspondiente serán enumeradas a continuación.

1. Diagnóstico inicial: El MUAC y el Departamento Enlace Educativo/Aprendizaje e Interpretación.
2. Elaboración de un plan de contenidos a partir del diagnóstico y los objetivos iniciales del proyecto.
3. Establecimiento de las condiciones básicas para el desarrollo de Periscopio.
4. Determinación de una línea de diseño y elementos estilísticos particulares.
5. Etapa de aprobación del plan de contenidos.
6. Desarrollo de contenidos.
7. Etapa de realización: Grabaciones, Edición y Posproducción.

⁴⁶ Véase la Tesis: "La producción de contenidos en el proceso de producción" de Raúl Campos Delgado, FCPyS, UNAM, 2009. pp. 27-28

Dichas etapas serán desarrolladas en el siguiente apartado con el objetivo de mostrar paso a paso el proceso metodológico que se llevó a cabo, a través de una serie de temas y subtemas que serán presentados con los puntos básicos desarrollados a fondo en el proceso de producción específico.

Es importante hacer mención de lo anterior, puesto que el proyecto audiovisual que se presentará en el segundo apartado de esta tesis se basa en el uso del video y la producción digital para transparentar procesos de creación artística, por lo tanto, pretende acercar al espectador a diversos modos de producción obras de arte, que en cierta forma permanecen ocultos en el momento en que se encuentran presentes en una exhibición.

El objetivo principal en este primer apartado se centró en desarrollar de manera puntual una estructura metodológica de la producción audiovisual, y ahondar sobre ciertos parámetros básicos que corresponden al concepto o noción de producción. Es necesario dar este análisis previo, debido a que en muchos casos, la producción es vista simplemente como un conjunto de fórmulas técnicas establecidas, siendo que estos pasos simplemente corresponden a un proceso de realización.

Para poder presentar un proyecto audiovisual, y sus fases de realización correspondientes, me parece fundamental sentar las bases teóricas fundamentales en las cuales como productora me he basado para generar nociones y *mundos posibles*, en este caso se presenta un proyecto pensado específicamente para un museo de arte contemporáneo, recientemente inaugurado, y que comienza a generar proyectos audiovisuales con el objetivo de acercar al público con las obras. Me parece importante destacar que todo proyecto de producción debe seguir un proceso metodológico y una estructura, pues el productor audiovisual debe tener claro que es necesario contar con bases teóricas firmes, para que éstas puedan verse reflejadas en un proceso más avanzado de producción, si ésta quiere ser vista como todo un *proceso de procesos*.

Introducción Periscopio

El siguiente proyecto de producción tiene como objetivo servir de guía para cualquier estudiante y profesional no sólo del área de comunicación, sino también de diversas carreras, y funcionar como un instructivo para generar proyectos audiovisuales de calidad en el Departamento Enlace Educativo del Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC). Al ser un área no especializada en procesos de producción audiovisual fue necesario generar toda una conceptualización del proyecto, de la manera más sencilla y abierta posible.

Enlace Educativo es, como su nombre lo indica, un espacio de aprendizaje constante, en donde se da la apertura a todos aquellos jóvenes que gusten del arte contemporáneo, sea cual sea su formación universitaria. Es un lugar en el cual se profesionaliza al estudiante en distintas ramas del arte contemporáneo mediante capacitaciones, investigación constante, lecturas, pláticas y foros tanto con artistas como con curadores y personalidades del arte y la cultura en general. Es un área interesada en formar estudiantes y brindar experiencias significativas que puedan ser compartidas con el público del museo, para que éste también pueda contribuir de manera recíproca con sus opiniones, dudas y comentarios; el objetivo es generar estrategias para que los visitantes puedan tener formas de acercamiento a las obras, a los conceptos y a la estructura del museo.

Periscopio surge como una idea, una propuesta para acercar al público con distintas experiencias del museo, una forma en la cual se pudieran transparentar los procesos y la estructura del MUAC. El primer obstáculo fue separar la parte técnica del contenido. La idea de Periscopio surgió desde tiempo antes que el museo fuera construido. Se dio inicio al proyecto a mediados del año 2009, con el apoyo financiero del Gobierno del Distrito Federal (GDF), y se resolvió de la manera más sencilla: mediante formas de proyección y exhibición. No se había pensado que para generar un proyecto de producción de esta magnitud era necesaria toda una conceptualización y planteamiento metodológico previo. Esto comprueba de algún modo cómo estamos inmersos en una sociedad

que le da mayor preponderancia a lo técnico y es ahí donde reside la importancia de las Ciencias de la Comunicación para generar proyectos audiovisuales que tengan una conceptualización teórica y conceptual.

Fue hasta inicios del año 2010 cuando se comenzó a generar una metodología específica para el proyecto y a pensar estrictamente en los contenidos y en su tratamiento en el campo audiovisual. En Abril de 2010 se presentó la primera propuesta de contenido: en un texto breve, de manera básica, se separaron los ejes temáticos a partir de la revisión exhaustiva de todo el material audiovisual del que disponía y se había generado en el Departamento Enlace Educativo y el material externo disponible.

A partir de ello se realizó un catálogo audiovisual en el cual se hizo una lista sobre el tipo de material y contenido, con el objetivo de poder separar en grandes bloques temáticos todo lo existente. Una vez realizada esta tarea, que tomó aproximadamente 2 meses, se pudo generar un plan de contenidos mucho más completo. Así, una vez que los ejes temáticos y de contenido fueron más claros se comenzó con la elaboración de un plan estratégico de producción en el que se especificara la forma de trabajo, las necesidades de producción y la metodología que debía seguirse en general.

Cabe destacar que el Departamento donde se produce el material audiovisual de este proyecto no es un área especializada en el medio, por lo cual el plan de trabajo está sujeto a varios factores específicos y que se fueron presentando sobre la marcha. El proyecto de producción se fue completando a partir de la experiencia que se vivió al generar un trabajo de esta magnitud y con cualidades específicas. El plan que se presenta a continuación no es sino el resultado de la experiencia constante, de un proceso de ensayo y error, que nos ayudó a poder plasmar en este escrito la forma en que mejor ha sido resuelto este proyecto.

Es importante decir que los productos audiovisuales de Periscopio se producen en un museo, y la forma de trabajo es muy diferente a la que se experimenta en medios de comunicación masiva como la radio o la televisión. Por supuesto, se utilizaron varias formas y estrategias que se aplican en los medios antes mencionados, y se trató de establecer un proyecto de producción en el que se siguieran los puntos específicos de cualquier otro plan de medios audiovisuales. A partir de la experiencia personal de trabajo en otros medios se siguió con un lineamiento específico en el cual la metodología y el tratamiento de los contenidos fuera preponderante, más allá de concentrarnos en una parte técnica que, finalmente, se fue resolviendo a partir de las necesidades de producción y con un gran apoyo del área de Sistemas del Museo.

Así, Periscopio responde a una necesidad específica del MUAC, que es la de contar con una herramienta audiovisual que brinde experiencias diversas al visitante y que haga partícipe no sólo al público, sino también a sus trabajadores, servicio social y voluntarios de todos los procesos presentes en la Institución. Es un espacio incluyente cuyo proceso de producción está abierto a personas interesadas en el campo de las artes visuales, el diseño sonoro, la comunicación, el guionismo, la investigación y la producción audiovisual. Explora además diversas formas de acercamiento al público, pues se incluyen varios géneros audiovisuales entre los cuales destaca el documental, la entrevista, el videoclip, la animación, entre otros.

Este proyecto se ha ido fortaleciendo conforme el paso del tiempo, y a más de un año de su primer planteamiento se presenta ahora el diseño y plan de producción desarrollado a partir de muchas horas de trabajo, juntas, prototipos del proyecto, presentaciones, discusiones y asesorías tanto internas como externas.

El siguiente plan de producción es de alguna forma una bitácora o diario de producción que se fue conformando poco a poco, mediante la labor cotidiana en el museo. La forma de trabajo que se plantea es la que mejor se ha adaptado a las capacidades de producción con las que cuenta el Departamento, pues en este caso intervienen factores técnicos y de disponibilidad de equipo.

A partir de establecer formas, horarios, métodos de trabajo y calendarizaciones se pudo comprobar de manera cercana, mediante la experiencia, de qué forma el proceso puede ser más práctico y sencillo. El plan de contenidos pretende ser lo más claro y conciso posible, con el fin de poder ser consultado por cualquier persona ajena al ámbito de la producción audiovisual, como es el caso de todos los alumnos que realicen su Servicio Social para el Proyecto Periscopio. El lenguaje pretende ser accesible y está acompañado de varias gráficas, cuadros sinópticos, organigramas e imágenes diversas, en muchos casos *stills* del proyecto, con el objetivo de que la propuesta sea lo suficientemente completa y pueda mantener una misma línea de diseño audiovisual.

EL MUAC

El Museo Universitario Arte Contemporáneo de la UNAM (MUAC⁴⁷), es un recinto especializado que conglomeró la colección pública de arte contemporáneo más grande del país. Consta de un programa curatorial cambiante, que se va renovando de forma constante mediante ciclos y brinda aproximaciones innovadoras en torno a las diversas manifestaciones artísticas contemporáneas. El recinto fue diseñado por el arquitecto Teodoro González de León y fue inaugurado el 27 de Noviembre de 2008; se ubica dentro de la zona Cultural Universitaria de CU, en la Ciudad de México. El edificio cuenta con 12 salas de exhibición, conectadas la una con la otra, espacios amplios y techos altos, que permiten presentar obras, instalaciones y exposiciones con diversas características.

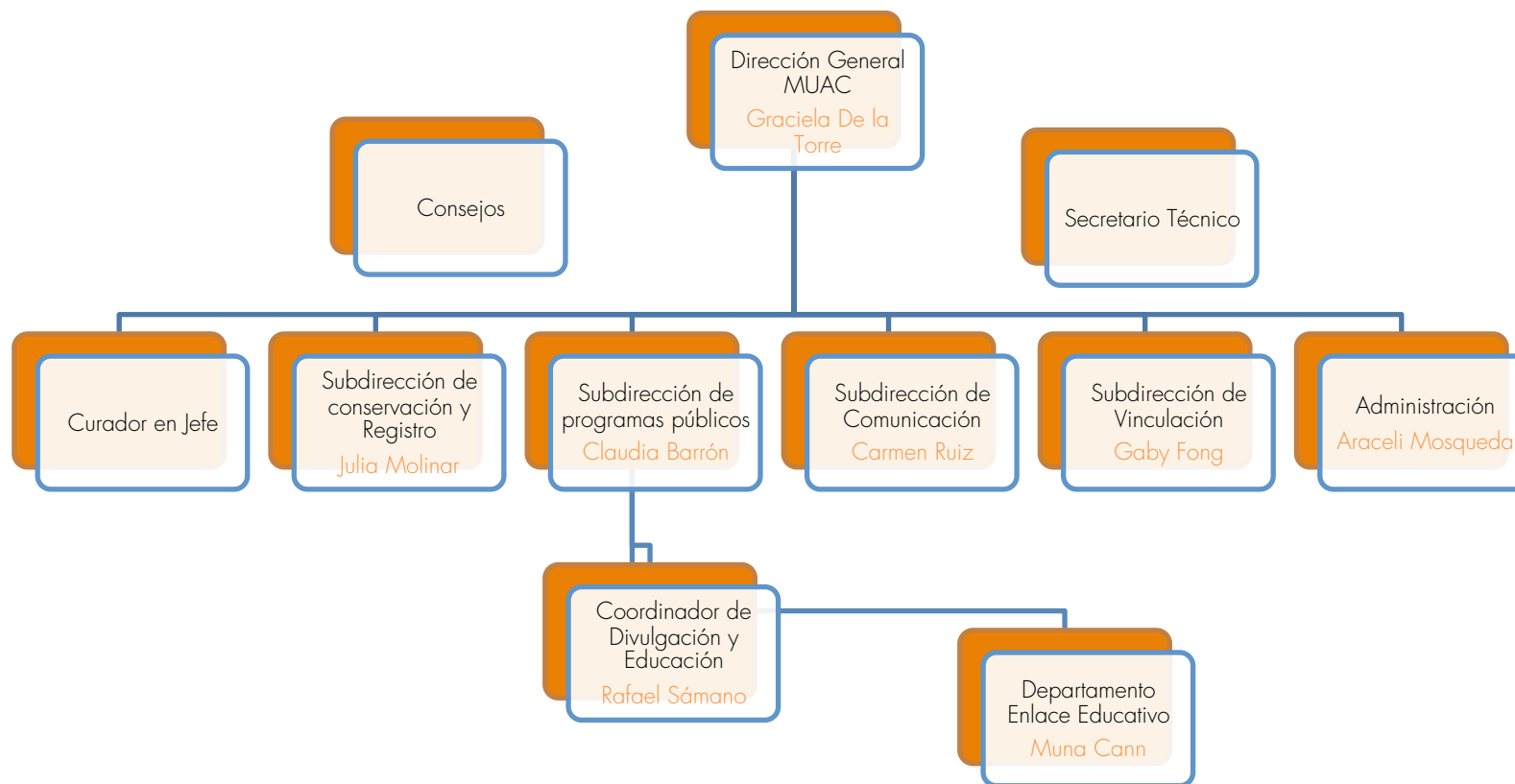
El MUAC coordina un programa dinámico que se conforma de ciclos curatoriales de exposiciones de artistas visuales tanto nacionales como internacionales y presenta también entre otras cosas: arte sonoro, *performance*, trabajos audiovisuales y arte escénico. Tiene además como objetivo contar con un programa académico y generar estrategias para la comunidad. Es también sede del centro de documentación Arkheia, especializado en artes visuales.

La UNAM cuenta con tres recintos que ofrecen en conjunto diferentes propuestas de Arte Contemporáneo, y le da prioridad a la educación y cultura de nuestro país: el MUAC, El Museo Universitario de Ciencias y Arte, Roma (MUCA Roma) y el Museo Experimental El Eco. En conjunto conforman un trinomio de vanguardia que ofrece distintas formas de aproximación y análisis sobre el arte contemporáneo, pues se da cabida tanto a la exhibición de obras y construcción de significados, prácticas artísticas y desarrollo de conocimiento en torno a la actualidad en el arte y la cultura.

⁴⁷ Para más información véase: www.muac.unam.mx



Organigrama General MUAC



Departamento Enlace Educativo

El Museo trabaja a través de diversos Departamentos encargados del funcionamiento óptimo de los procesos museales. Entre sus departamentos se encuentra **Enlace Educativo** cuyas funciones sustantivas son:

- Enlazar
- Educar
- Interpretar
- Reflexionar

La misión del Departamento se centra en la importancia de colocar al usuario del MUAC en el centro de la dinámica museística, facilitando los procesos de aprehensión y vivencia estética, además de la experiencia en el espacio. Mediante diversas herramientas y ambientes se busca “motivar la interpretación del arte contemporáneo, la cultura visual y el concepto de museo⁴⁸”. Particularmente concibe al museo como un medio de comunicación, convivencia y goce, con el fin de generar una experiencia significativa, sentido de pertenencia y uso del espacio. Como objetivos particulares se encuentra el establecer vínculos emocionales e intelectuales entre diversos intereses del público y los significados inherentes al objeto museal.

⁴⁸ La información presentada se obtuvo del Plan Estratégico de Enlace Educativo. Elaborado por el Departamento Enlace Educativo, MUAC, 2010.

Enlace Educativo engloba dentro de sus funciones ó áreas primordiales:

- **Actividades Administrativas:**
Donde se centran principalmente las tareas relacionadas con reportes mensuales, informes, cartas, gestiones, juntas, recepción de solicitudes, entrevistas, reclutamiento de servicio social, convenios, entre otros.
- **General del Área:**
Es en esta área donde se generan programas y proyectos, ya sea internos (como en el caso de los proyectos en proceso, donde se incluye, entre otras, al proyecto Periscopio), o de vinculación con otras instituciones universitarias y fundaciones tanto en México como en el extranjero. También es un área en la que se diseñan actividades y se generan convenios.
- **Actividades Extraordinarias:**
Estas actividades varían dependiendo de las diversas actividades que se generen a lo largo del año. Aquí se incluye la gestión del museo en fin de semana, diversos encuentros, aniversarios del Museo, gestión del EECS (Espacio de Experimentación y Construcción de Sentido), asesorías, participación en cursos, eventos, capacitaciones y desarrollo de textos.

- Programa Enlace:
Participa en todo el proceso que realizan prestadores de servicio social y voluntariado de diversas carreras y universidades que se integran al programa Enlace. Es aquí donde se desarrollan convocatorias y *flyers*, se hace el reclutamiento, entrevistas, capacitaciones constantes, monitoreo y seguimiento del trabajo de los Enlaces, mediadores entre el público y las obras en exhibición.
- Talleres:
El Departamento se encarga de hacer una selección de perfiles o temas relacionados con las muestras en exhibición y diversos aspectos que tienen que ver con las estrategias para vincular al visitante con el arte contemporáneo y las muestras en exhibición del MUAC. Los talleres se planean con distintos objetivos dependiendo del público meta. Se hace una convocatoria a diversos talleristas, posteriormente se realizan entrevistas, estudios de proyectos, programación, gestión administrativa y una vez aprobados y programados los talleres se generan *flyers* de invitación al público quienes posteriormente reciben una constancia. Durante todo el proceso se da un seguimiento y atención personalizada a cada participante.
- Recorridos:
El Museo provee a grupos de recorridos organizados por el Departamento Enlace Educativo, el cual se dedica a darle atención al público, hace la recepción de llamadas y correos electrónicos, difusión del protocolo de las visitas, gestión, solicitud y seguimiento de los recorridos, calendarización, programación, planeación, desarrollo y selección de perfil de Enlaces participantes.

Dentro de su Plan Estratégico se encuentran 4 ejes primordiales:

1. Enlace

- Formación de Enlaces
- Integración del Departamento Enlace Educativo con el personal de base
- Enlace Especializado

2. Programas y Proyectos en proceso

- Interactivos
- Laboratorio educativo
- EECS
- Cine club infantil
- Buzón de experiencias
- Cartografía

3. Proyectos en práctica

- Talleres de aproximación al arte contemporáneo
- Talleres especializados y cursos
- Recorridos en salas de exposición
- Vinculación universitaria

4. Museo y comunidad

- Periscopio
- Educación en expansión
- Gaceta interactiva de Enlace Educativo

Periscopio entra dentro del plan estratégico del Departamento Enlace Educativo, en el rubro **Museo y Comunidad**, en el programa de apoyo y vinculación con el gobierno del Distrito Federal. Este programa está conformado a partir de 4 lineamientos:

Un Museo Para ti

Kioscos de información

Programas Interactivos con elementos informativos sobre obras o artistas, para ser reproducidos en una computadora

Cartografía infantil

Espacio de consulta

Arte para todos

Zonas de audición y proyección

Cine club Sprockets

Programa Enlace

Sentido en Construcción

Periscopio

Laboratorio educativo en el museo

Enlace itinerante

Museo y comunidad

Museo Periférico

Gaceta Enlace Educativo

Bitácora anual Enlace

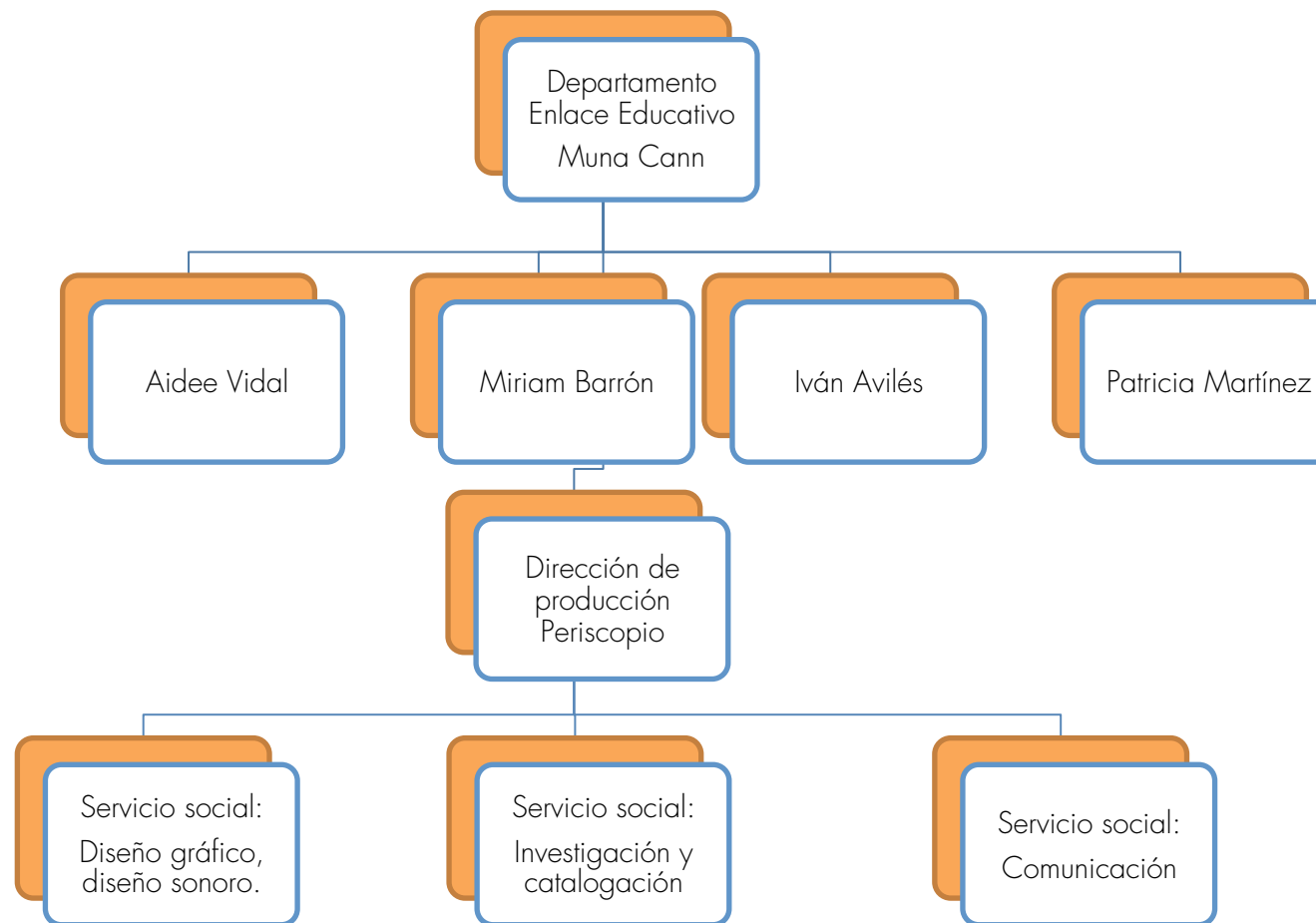
Publicación infantil

Laboratorio educativo extramuros

Proyecto Museográfico

Mobiliario del espacio educativo

Organigrama del Departamento Enlace Educativo



Proyecto Periscopio

Periscopio es el nombre que se le da a este proyecto audiovisual, cuyo objetivo primordial es producir contenidos audiovisuales diversos en videos cortos donde el público del museo pueda ver varias propuestas artísticas contemporáneas y de esta manera busca transparentar procesos de creación y producción de obras de arte contemporáneo, así como ser una vía de acceso más cercana al funcionamiento de una Institución como el MUAC. Periscopio presentará videos donde se muestren diferentes temáticas acordes a los ejes establecidos directamente en el plan de contenidos que se muestra a continuación.

Para hablar sobre este proyecto en particular resulta interesante adentrarnos en los orígenes mismos de la palabra en cuestión y su uso en específico. El periscopio (en su uso cotidiano) es un instrumento óptico, formado por varios espejos y un tubo largo, el cual permite situarnos en lugares estratégicos para ver objetos y situaciones que se encuentran fuera del alcance de la visión directa; una de sus cualidades es que puede girar en todas direcciones, por lo tanto brinda un acercamiento de 360 grados. Periscopio se refiere pues, por su origen etimológico, al hecho de poder *mirar en torno*, es decir, da la posibilidad de observar el entorno por encima de lo que estamos sumergidos. Un periscopio nos ayuda a conocer todo aquello que a simple vista permanece oculto.

Así, este proyecto es un espacio, un visor del entorno artístico y cultural de nuestro contexto; se basa en la idea de poder mostrar todo aquello que se encuentre por encima de la superficie. Tiene la finalidad de ser un foro para la presentación de los materiales audiovisuales producidos por el Departamento Enlace Educativo y el MUAC: exhibiciones, conferencias, actividades, talleres, entrevistas con artistas, proyectos visuales, producción de obra, entre otros. Periscopio desarrolla estrategias, herramientas y ambientes audiovisuales que faciliten el acceso a propuestas artísticas y conceptos propios del arte contemporáneo desde un punto de vista cotidiano, transparente y cercano.

El material será producido a partir de ejes temáticos, con el propósito de ofrecer varias posibilidades de lectura, comprensión, reflexión y construcción de significado sobre diversos aspectos relacionados con el arte y la cultura contemporánea. La propuesta es tener diversos proyectos audiovisuales en video que abarquen ciertas áreas de interés para diferentes tipos de público del museo.

Así, la programación podrá ir cambiando conforme a los nuevos proyectos generados, e inclusive podrá seguir transmitiendo videos y fotografías de actividades, visitas y exposiciones anteriores, con el objeto de hacer una visualización no sólo del presente sino también del pasado, es decir, de la historia del MUAC.

De esta forma, se busca abarcar de manera más global varias temáticas y se podrá tener acceso a una multiplicidad de propuestas artísticas y conceptos desarrollados tanto dentro como fuera del museo, con el objetivo de transmitir a la audiencia contenidos y experiencias generales sobre las artes visuales y la cultura en general.

Primera fase: Periscopio interno: El Periscopio se compone de varias pantallas ubicadas al interior del museo⁴⁹. Se planea establecer un lazo entre el proyecto Kiosco y Periscopio, los dos ubicados en distintas partes del museo, con el fin de tener un vínculo más estrecho entre visitantes y Museo.

Segunda fase: Periscopio al exterior⁵⁰

- Periscopio en Puma Bus
- Muac Móvil
- Otras sedes, instituciones educativas y culturales.

⁴⁹ Ver Propuesta técnica de exhibición.

⁵⁰ Esta fase entrará en vigor a partir del diagnóstico de funcionamiento y producción de Periscopio al interior del museo.

Fase de documentación: Periscopio como generador de archivos audiovisuales.

Periscopio también generará una producción de contenidos audiovisuales que sirvan de documento de libre acceso para los visitantes en el Espacio de Experimentación y Construcción de Sentido (EECS) y la zona de documentación Arkheia. El Periscopio además de tener un canal de exhibición al interior del museo, podrá funcionar como archivo y facilitador de una gran cantidad de grabaciones, entrevistas, archivos fotográficos, audios, entre otros. El material producido podrá ser consultado en el Espacio Experimental de Construcción de Sentido (EECS) por el público interesado. Debido a que Periscopio, en su formato de exhibición, tan sólo podrá presentar un fragmento corto de entrevistas y videos, el material completo podrá ser facilitado en formato digital para aquellos interesados en su consulta.

Objetivos:

- Producir contenidos sencillos y atractivos que llamen la atención de los espectadores, con datos concretos, imágenes e información sobre el Museo, el arte y la cultural en general, con la finalidad de establecer y fomentar un vínculo con los visitantes.
- Subrayar el espacio museal como un ente primeramente social y transparente, cuyas actividades están al alcance de todos.
- Generar proyectos audiovisuales incluyentes, capaz de establecer espacios de reflexión que acerquen al visitante con la institución.
- Promover y dar a conocer las actividades y procesos museales que se llevan a cabo no sólo dentro sino también fuera del Museo.

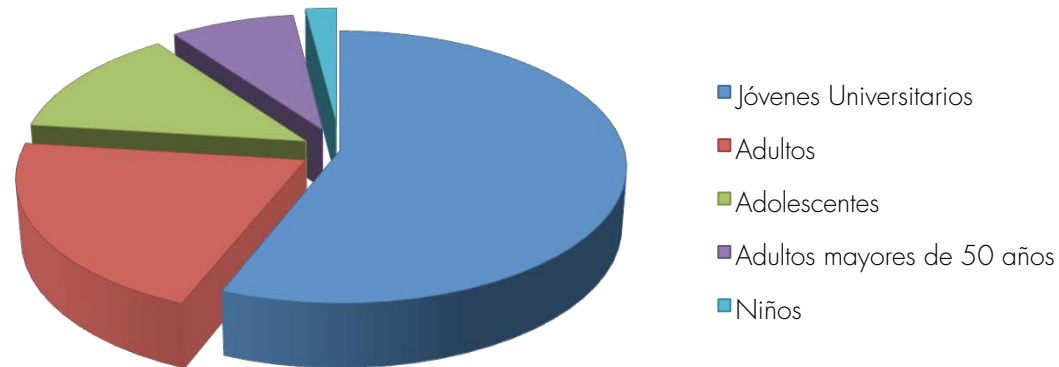
Público meta:

Debido a que el museo recibe diariamente a una diversa gama de visitantes, se pretende generar proyectos audiovisuales con un contenido específico para los distintos grupos y público meta. El público del MUAC se divide en los siguientes campos⁵¹:

| Público | Rango de edad | Porcentaje |
|----------------------------|---------------------|------------|
| Niños | 4-11 años | 2% |
| Adolescentes | 12-17 años | 13% |
| Jóvenes universitarios | 18-29 años | 56% |
| Adultos | 30 a 50 años | 21 % |
| Adultos mayores de 50 años | 50 años en adelante | 8 % |

⁵¹ Los datos fueron consultados en el *Reporte de Actividades* elaborado por Enlace Educativo a partir de estadísticas obtenidas a través de encuestas realizadas al público, Enero de 2011, de un total de 100 visitantes.

Público meta



Se dará prioridad al público que más asiste al Museo, es decir, los jóvenes universitarios (de entre 18 y 29 años) quienes, según estadísticas, representan el 56% de los visitantes. Se elaborarán proyectos cuyas temáticas, uso del lenguaje y contenido se acorde a los públicos, sin dejar de lado que una parte importante, la infantil, por lo que en una fase más avanzada se deberá tomar en cuenta una programación específica para este rubro. Con ello, se da una apertura del Museo hacia sus diferentes públicos meta, sin cerrarnos a presentar tan sólo proyectos con contenido sumamente especializado, pues el objetivo es establecer un vínculo más cotidiano con los visitantes del día a día.

Características de formato para exhibición de material audiovisual de Periscopio en el MUAC

- Días de exhibición:
 - Miércoles a Domingo

- Horario:

El horario de exhibición será el mismo que el horario de apertura del Museo. La exhibición consiste en la presentación de los videos, por lo cual se podrán ver de manera constante a lo largo de todo el día. Se pretende presentar una programación constante y diversificada.

 - Lunes y Martes: No abre el museo
 - Miércoles, Viernes y Domingo: 10:00 a 18:00 hrs.
 - Jueves y Sábado: 12:00 a 20:00 hrs.

- Duración
 - Por video: 3-5 minutos aprox.

- Tipo de emisión:
 - Videos de corta duración con elementos pregrabados: fotografías, videos y entrevistas. La interacción con el público se verá reflejada en los videos grabados en el Kiosco interactivo.

- Medio de salida:
 - Primera fase: Dentro del museo⁵²
 - Fase de documentación: Computadoras ubicadas en el EECS y Arkheia (Archivos audiovisuales a disponibilidad del público general)
 - Segunda fase: Pantallas en MuacMóvil, PumaBus.

⁵² Ver propuestas técnicas de exhibición

Propuestas técnicas de exhibición



Propuesta 1

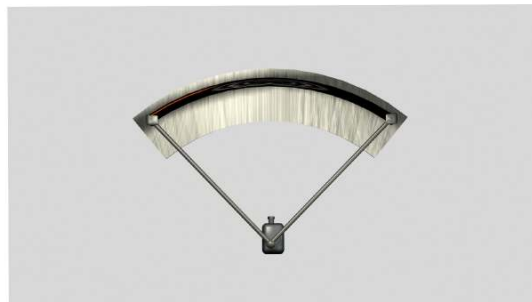
Módulo móvil de metal con una superficie cóncava de vidrio templado y traslúcido. Sostiene un cañón que proyecta sobre la superficie del vidrio y bocinas unidireccionales para el que se sitúe frente a la pantalla.



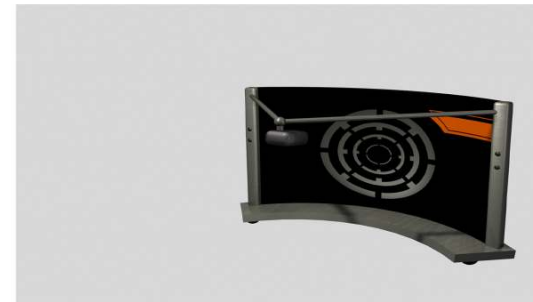
Vista Frontal



Vista 180°



Vista Aérea



Vista Diagonal

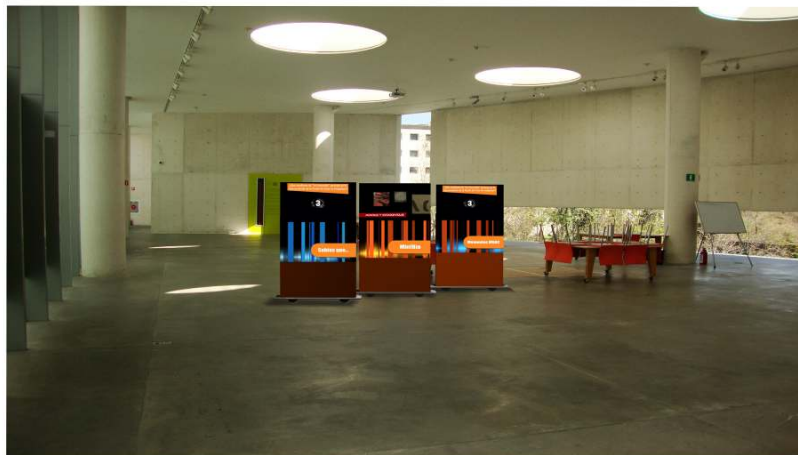


Propuesta y Diseño 3D por Iván Avilés

Propuesta 2



Este diseño va de la mano con el mobiliario de Kiosco, proyecto paralelo a Periscopio. Los módulos están hechos de metal, son móviles y sostienen dos pantallas planas que proyectarán el Loop de Periscopio



El objetivo de tener tres módulos móviles es que funcionen de manera individual y podrán proyectar distintos videos independientes. Los módulos contarán con un sensor, que identificará el momento en el cual los módulos están juntos, con el objetivo de conectar y proyectar una sola imagen.

Propuesta por: Iván Avilés y Laura Bassols
Diseño 3D por Iván Avilés

Propuesta 3

4 videoproyectores/pantallas planas, van situados en la parte superior.

Pantalla traslúcida de 1.5 m largo x 1 m ancho.

La altura de la columna es de 1.5 m de alto

Un par de bocinas direccionales por cada pantalla, para que los espectadores puedan escuchar diversos contenidos de manera independiente.

Base de metal de 180 cm de diámetro, tiene ruedas para hacerla móvil.



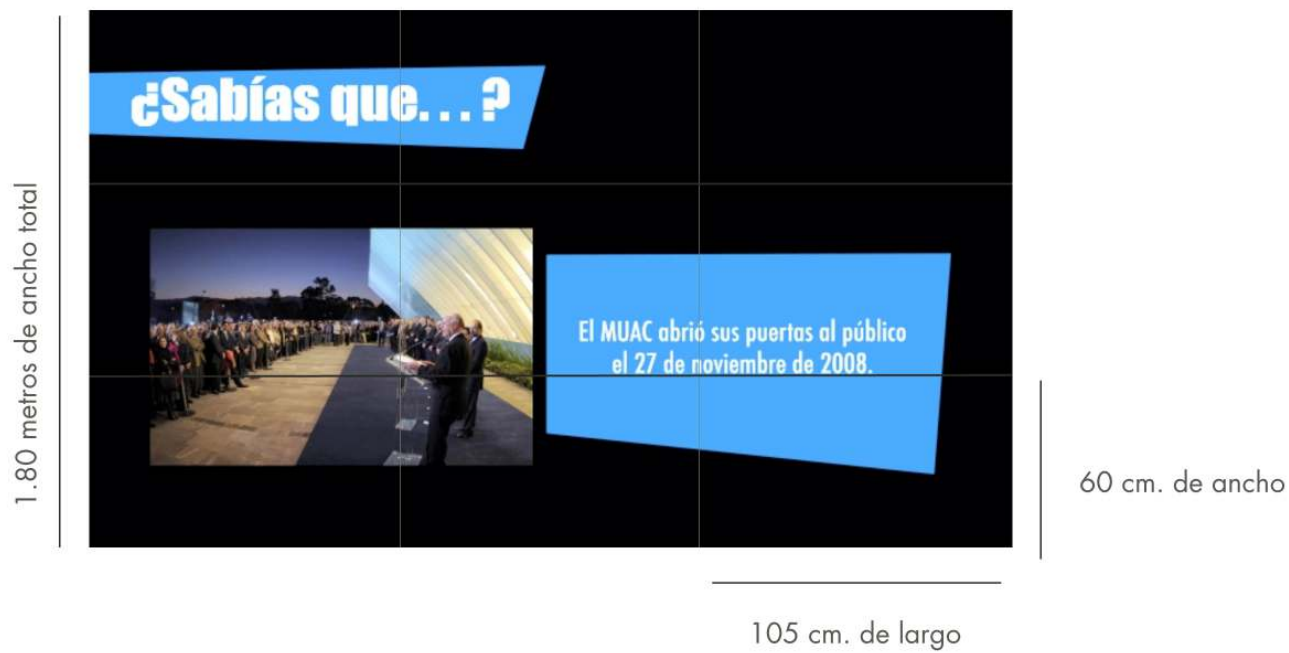


Propuesta por: Laura Bassols y Jerónimo Espejo
Diseño 3D: Iván Avilés

Propuesta 4

9 Pantallas Widescreen Interconectadas entre sí.
Éstas podrán ubicarse en las paredes del Museo.

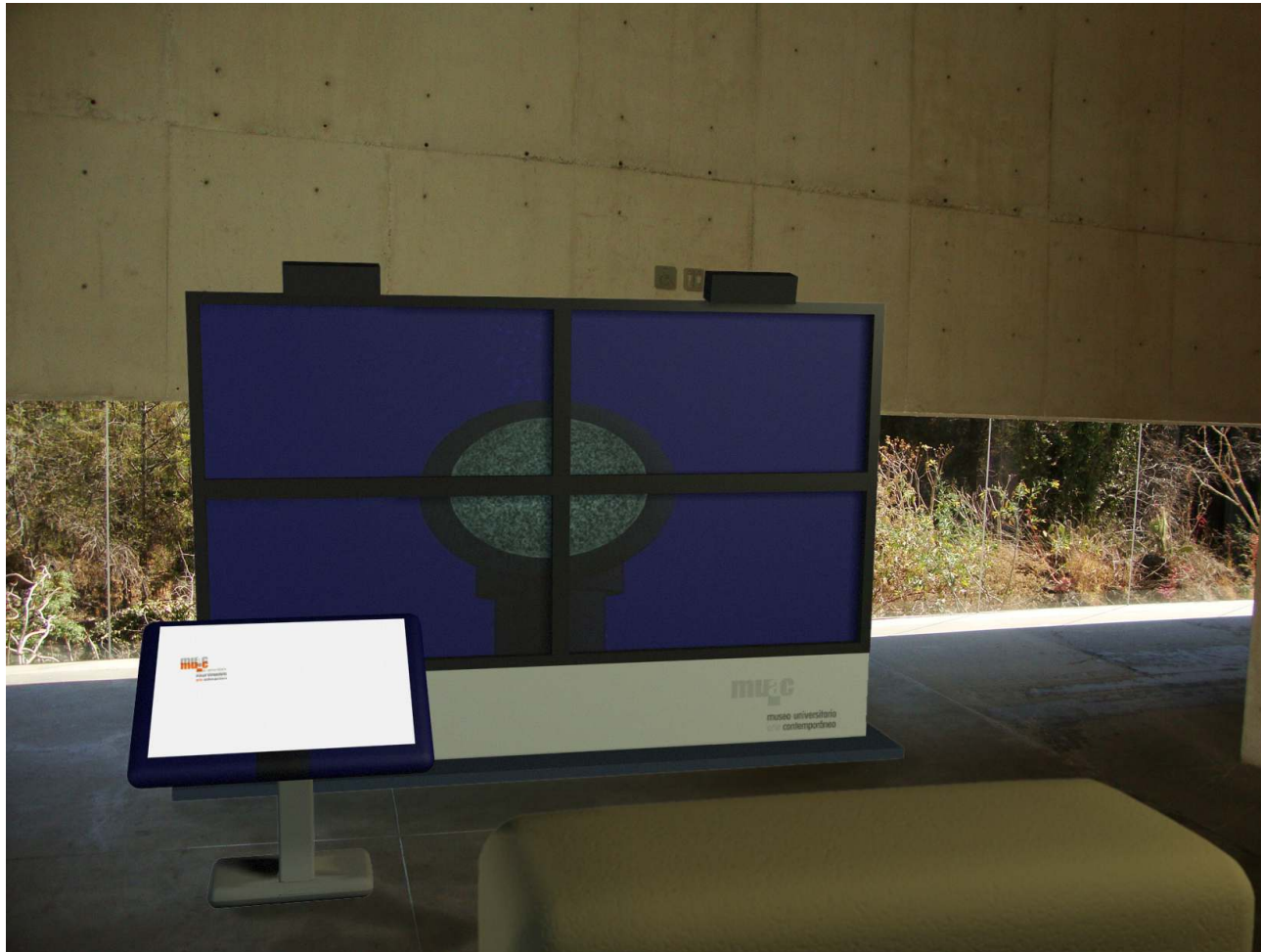
3.15 metros de largo total





Propuesta y diseño por: Laura Bassols

Propuesta 5: Periscopio Interactivo



Dos módulos: Una pantalla *touch screen* (desde donde se podrá controlar la programación, con un diseño táctil que utilice un formato similar al de redes sociales y canales de video por internet) y un *wall* compuesto de 4 pantallas desde donde se proyectarán los videos que el público seleccione.

En este caso, se deberá realizar un diseño Interactivo para que el usuario pueda tener acceso al material audiovisual.

La interactividad recae en la libre elección de contenidos, el voto de sus favoritos y la posibilidad de ver las recomendaciones de otros.

Propuesta y diseño:
Laura Bassols, Jerónimo Espejo e Iván Avilés.

Desarrollo de contenidos



Ejes temáticos y contenido:

Con base en el análisis del público y las posibilidades de producción y reproducción de materiales, se elaboró un plan de ejes temáticos para tener una mayor organización sobre el material audiovisual: objetivos, contenido, diseño de presentación, duración, uso del lenguaje y funciones, centrándonos sobre todo en una función representativa o referencial, sin dejar de lado la función emotiva y estética.

La elección de Ejes temáticos y de contenido fue un proceso que se realizó directamente con el apoyo directo del Departamento Enlace Educativo y bajo una supervisión constante. Se hizo una división por grupos de interés, concentrados en distintas áreas representativas y actividades del museo, tanto dentro como fuera de él. Debemos recordar que Periscopio fungirá como intermediario entre el público y el MUAC, por lo que se busca tener una planeación completa que abarque de manera transparente y cercana las distintas actividades y la estructura general de la Institución.

| No. | Eje temático | Sinopsis | Contenido | Duración |
|-----|----------------------|---|--|----------|
| 1 | Enlace Educativo | Se hará un registro y una edición sobre las actividades realizadas por el Departamento Enlace Educativo. | <ul style="list-style-type: none"> -Talleres -Recorridos -Mediaciones -Experiencia con el público en general -Capacitaciones -Conferencias -Videos y material producido en talleres, Proyectos Extraordinarios | 4 min. |
| 2 | Museo y Exhibiciones | Este bloque presentará trabajos de video y fotografía sobre las muestras en sala, entrevistas a los artistas, curadores y otras personalidades relacionadas con el medio. | <ul style="list-style-type: none"> -Montajes-desmontajes -Entrevistas a artistas, curadores y diversas personalidades. -Conferencias -Actividades "tras bambalinas" -Proyectos alternos (conciertos, proyecciones cinematográficas, <i>performance</i>, etc). | 4-5 min. |

| | | | | |
|---|-----------------------|--|--|--------|
| 3 | Vinculación | El MUAC saldrá al exterior, a otros museos, galerías, escuelas, exposiciones e instituciones en general, con el fin de capturar la atención y generar un interés hacia el Museo. Es una forma de hacer partícipe al público exterior de los procesos que se viven en el espacio museal. | <ul style="list-style-type: none"> -Eventos extramuros -Visitas a instituciones culturales -Entrevistas -Congresos | 5 min. |
| 4 | Opinión del visitante | El público y su interacción con el museo. Será una forma de hacer partícipe al público y generar una participación más estrecha entre los visitantes y el MUAC. Tiene la finalidad de conocer el punto de vista de los visitantes sobre diversos temas relacionados tanto con las exposiciones del Museo como con la cultura y el arte en general. | <ul style="list-style-type: none"> -Clips de video donde se muestren pequeñas entrevistas con los visitantes del MUAC, con el fin de conocer sus opiniones y puntos de vista. -Videos grabados y seleccionados en el Kiosco. | 3 min. |

| | | | | |
|---|-------------|--|--|-----------------------------|
| 5 | Cortinillas | <p>Generar una imagen institucional para Periscopio y dar variedad y estilo a cada cortinilla. Producir contenidos sencillos y atractivos que llamen la atención de los espectadores, con datos concretos, imágenes e información sobre el Museo y el arte en general, con el objetivo de generar una mayor interacción con el público y recrear a manera de intermedio enlaces audiovisuales entre un video y otro.</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Cortinilla general de Periscopio -Cortinillas del museo -¿Sabías que...? -Mini Bio -Momentos MUAC | <p>30seg-</p> <p>1 min.</p> |
|---|-------------|--|--|-----------------------------|

Gráfica de contenido de Periscopio por Ejes Temáticos

• **Enlace Educativo:**

- Talleres de paga
- Talleres gratuitos
- Recorridos
- Mediaciones
- Capacitaciones
- Conferencias
- Videos y material producido en talleres.

• **Museo y exhibiciones:**

- Montajes-Desmontajes
- Entrevistas a artistas, curadores y diversas personalidades.
- Conferencias
- Actividades tras bambalinas
- Proyectos alternos (conciertos, cine, etc).

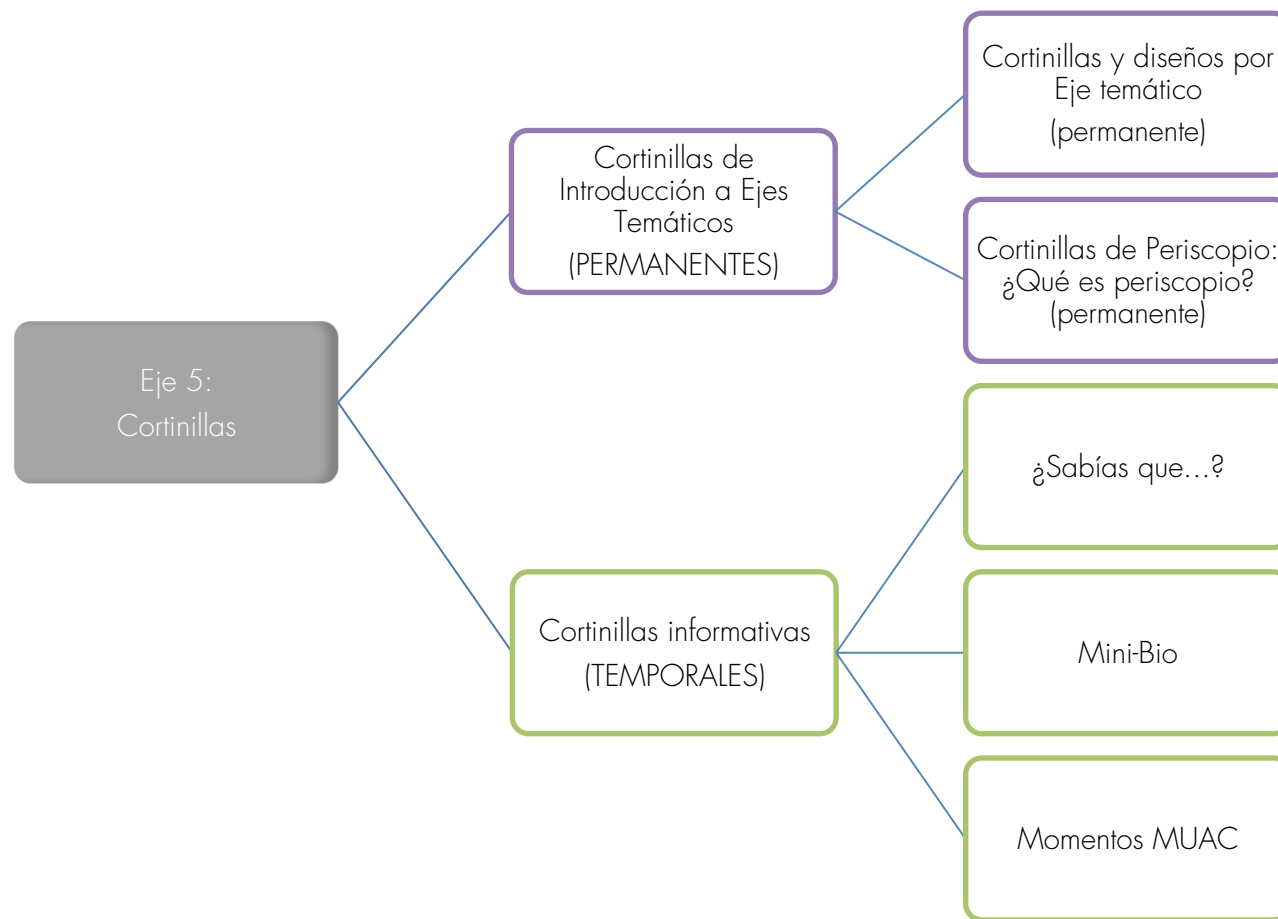


• **Opinión del visitante:**

- Clips de video donde se muestren entrevistas cortas de los visitantes del MUAC, con el fin de conocer sus opiniones y puntos de vista.
- Videos grabados y seleccionados en el Kiosco Interactivo.

• **Vinculación:**

- Eventos extramuros
- Visita a Instituciones culturales y educativas
- Entrevistas
- Congresos



1

Enlace Educativo

El departamento Enlace Educativo planea de manera periódica y constante diferentes actividades que relacionan el arte contemporáneo con un sentido de servicio educativo para el público en general, desde niños hasta jóvenes y adultos. Además, es en este departamento donde se concentra el trabajo de los Enlaces, mediadores entre las exhibiciones y obras con el público en general⁵³. Por esta razón, se establece un eje específico para esta área en donde se dé muestra de la labor del departamento: sus participantes, talleres, recorridos, mediaciones, capacitaciones, conferencias, actividades en el EECS (Espacio Experimental de Construcción de Sentido) y material producido por talleristas y público.

Mediaciones:

Se elaborará un registro sobre el trabajo de los Enlaces durante las mediaciones en sala con públicos diversos, con el objetivo de registrar experiencias de acercamiento a las obras exhibidas en el MUAC. En este caso, se podrá apreciar de qué manera cambia la forma en que el Enlace puede conectar ciertas obras artísticas con los visitantes, sean niños, jóvenes o adultos. Posteriormente, se hará una edición con lo más representativo de la sesión y se presentará en 4-5 minutos.

⁵³ Según datos obtenidos en la *Gaceta virtual*, elaborada por el Departamento Enlace Educativo en el año 2010, los Enlaces han atendido a más del 70% de los visitantes del museo.

Talleres:

El departamento Enlace Educativo se encarga de generar programas educativos de vanguardia para todos los públicos. Se hará registro de las actividades realizadas en los talleres para que, posteriormente, el público de Periscopio pueda ver la variedad de posibilidades artísticas y educativas que se ofrecen en el Museo. La edición final será de 5 minutos.

Capacitaciones:

El trabajo del Enlace es muy importante pues es el que logra establecer una conexión entre el público y las obras exhibidas. Para lograrlo el Enlace debe ser capacitado, estar informado sobre las manifestaciones artísticas del arte contemporáneo en general y asistir a charlas con artistas y curadores de cada exhibición en la que participen. Estas capacitaciones son generalmente grabadas en video, para tener un registro de las actividades y poder compartirlas posteriormente con otros Enlaces. Periscopio presentará lo más representativo de cada capacitación, con una duración no mayor a 5 minutos.

Conferencias:

Se hará registro fotográfico, de audio y video durante las conferencias organizadas por el Departamento Enlace Educativo. Además de contar con las grabaciones originales, se pretende presentar una edición corta del evento, donde se muestre los momentos más característicos de cada sesión, y de esta manera será posible difundir el material a todos aquellos que no pudieron asistir.

Trabajo resultado de talleres:

Se presentarán los trabajos audiovisuales que sean producidos en los talleres de Enlace Educativo, las versiones completas y sin editar tal como las entregaron talleristas y participantes. Estos trabajos pueden ser el resultado de talleres de animación, de videoarte, etc. La duración máxima propuesta es de 10 minutos⁵⁴.

Presentación de Proyectos Extraordinarios:

El objetivo es generar un espacio alternativo en donde proyectos independientes y experimentales puedan tener una vía de distribución, lo que representaría una gran oportunidad y plataforma para nuevos creadores que busquen compartir su material audiovisual. El formato podrá ser presentado como: Videoarte, Galería fotográfica, Cineminuto, Cortometraje, Videoclip y Audio experimental.

- Video: Por medio de una convocatoria, se hace una invitación a videoartistas y público en general a presentar su trabajo; la selección se lleva cabo por un comité designado. Los modos de selección tendrán que ver con la temática de las exposiciones en las diferentes salas, con objetivos y finalidades del Museo.
- Audio: Con el fin de generar una relación entre el público y el Espacio de Experimentación Sonora y contar con audio original para Periscopio, se hace una convocatoria para producciones musicales y de experimentación sonora, que tengan conexión con un tema específico, dependiendo de las necesidades de contenido de la programación. Con esta convocatoria se pretende incluir a músicos y artistas sonoros en las actividades del museo. Los proyectos seleccionados recibirían una constancia y la oportunidad de que su trabajo y sus créditos aparezcan en una producción del MUAC.

⁵⁴ Los proyectos que se presentarán deberán contar con la previa autorización escrita del tallerista.



2

Museo y Exhibiciones

Este bloque presentará trabajos de video y fotografía sobre las muestras en sala, entrevistas a los artistas, curadores y otras personalidades relacionadas con el medio. Es el área en la cual se podrán ver los procesos y la estructura de funcionamiento del museo, para dar seguimiento a la línea de transparencia marcada en los objetivos del proyecto.

Montaje y Desmontaje:

Para que el público pueda observar la forma en la que se coordina y se logra el proceso de inicio a fin en el montaje de una exposición, en este aspecto es fundamental conocer la importante labor de los participantes. Además de contar con una documentación audiovisual, la edición corta servirá también como un *teaser*⁵⁵ de las exhibiciones. En este punto también pueden entrar fotografías o video del proceso de creación de una de las obras expuestas.

⁵⁵ Se le llama *teaser* a los clips cortos que sirven de avances cinematográficos.

Entrevistas a artistas, curadores y diversas personalidades:

En éstas será posible entablar un diálogo más abierto con personalidades relacionadas con el arte y la cultura. Se podrán abordar temáticas específicas relacionadas con sus obras, exposiciones o muestras, y desarrollar ideas u opiniones desde su punto de vista personal en un ambiente relajado y abierto.

Conferencias:

Se harán ediciones cortas con lo más relevante de las conferencias presentadas en el MUAC, tomando en cuenta la participación y la interacción con los asistentes. En este punto se puede hacer una breve presentación de los conferencistas.

Actividades "tras bambalinas":

Mostrar la forma y el trabajo que toma la organización de diversas actividades culturales y artísticas. Será como echar un vistazo detrás del telón de una producción teatral.

Proyectos alternos:

El MUAC organiza de manera frecuente varias actividades culturales para el público en general, entre ellas: conciertos, ciclos cinematográficos, actividades de danza, ensayos musicales, etc. Muchas de las actividades alternas no son conocidas por la mayoría de los visitantes por lo que se busca tener una vía para dar a conocer dicho material.



Museo y Exhibiciones

3

Vinculación

El MUAC sale al exterior, a otros museos, galerías, escuelas, exposiciones e Instituciones en general, con el fin de capturar la atención y generar un interés hacia el Museo, además de dar difusión a actividades artísticas, educativas y culturales. Es una forma de hacer partícipe al público exterior de los procesos que se viven en el espacio museal.

Eventos extramuros:

De manera periódica, el Museo organiza eventos en lugares y sedes alternas con el fin de dar difusión a diversas actividades artísticas y educativas. Se hará un registro audiovisual y una edición corta por evento.

Visitas a otras instituciones:

Se pretende realizar un registro fotográfico y en video de las visitas programadas del MUAC en diferentes instituciones culturales y educativas, ya sea para llevar exposiciones a otros lugares, dar pláticas, talleres y actividades relacionadas con el arte contemporáneo.

Entrevistas:

Con personalidades tanto del medio como personas relacionadas con las actividades realizadas en la Institución que se visite. Se pueden realizar también entrevistas a participantes de los eventos, colaboradores y público en general.



Vinculación

4

Opinión del visitante

Para establecer un vínculo cercano entre visitantes e Institución, se propone este Eje, donde el público pueda verse no sólo reflejado sino presente como participante directo en las actividades del Museo. Uno de los objetivos de esta área es conocer el punto de vista de la gente sobre exhibiciones, talleres, mediaciones y eventos en general, tanto dentro como fuera del Museo.

Entrevistas y encuestas:

Se pretende hacer cuestionarios para realizar pequeñas entrevistas directas con la gente sobre exhibiciones, mediaciones, conferencias, eventos y, posteriormente, hacer una edición con lo más representativo de sus opiniones.

Kiosco Interactivo:

Existe, dentro del proyecto Kiosco, la propuesta de establecer un foro virtual donde sea posible grabar pequeños clips de video con respuestas sobre preguntas diversas, mediante una *webcam*. Con ello, se busca tener una mayor interactividad, conocer las opiniones de la gente sobre un tema en particular, relacionado con el Museo, el arte y la cultura en general. Periscopio funcionará como un foro activo, pues se hará una selección constante de los videos más representativos para así poder exhibirlos en la pantalla de Periscopio, de forma que el público pueda también verse reflejado en los espacios del MUAC.



Kiosco Interactivo

5

Cortinillas

Diseño de Cortinillas

Este eje temático es independiente de las producciones audiovisuales generales. El objetivo de las cortinillas es generar una mayor interacción con el público y recrear a manera de intermedio enlaces audiovisuales entre un material y otro.

Es importante destacar que esta área deberá ser trabajada de manera constante y será un espacio que requiera de investigación documental⁵⁶, con el objetivo de tener datos actualizados que vayan de acuerdo con las actividades y exhibiciones del MUAC. La producción de Periscopio dependerá completamente de una organización y participación constante entre difusión, diseño y Enlace Educativo. Además, será necesario establecer una disciplina en cuanto a la calendarización de grabaciones, toma de fotografías, realización de entrevistas, y a su vez llevar una organización precisa de archivos fotográficos y de video, por carpetas y áreas previamente definidas. Se deberá ir al día con producciones y distribución, para que el proyecto pueda funcionar plena y satisfactoriamente.

⁵⁶ La sección de: MiniBio y ¿Sabías que...? requiere de una investigación documental que deberá ser trabajada y revisada previo a la edición y producción para Periscopio. (Ver sección: Investigación y redacción de guiones)

Se busca generar una experiencia en la que el espectador se vuelva partícipe del Periscopio, a partir de una serie de preguntas y respuestas que resuelvan distintos enigmas; este sistema es también una forma para llamar la atención del espectador y brindar datos de cultura general. La sección se dividirá en cuanto al público objetivo, por lo cual habrá cortinillas para niños, jóvenes y adultos. La información se presentará escrita y con imágenes sobre un diseño establecido. Lo audiovisual será producido de forma atractiva con pequeñas animaciones, disolvencias y uso de diversas plantillas.

Investigación y redacción de guiones:

Existen ciertos ejes que requieren de una investigación documental para su posterior producción, como es el caso del área de cortinillas audiovisuales: ¿Sabías que...? y MiniBio, así como el área de videos en general. Para ello, se sugiere iniciar un proceso constante de investigación para la elaboración de guiones, los cuales deberán ser escritos y adaptados al público meta y a la programación presentada.

Dependiendo de las necesidades básicas de producción y programación, se deberá marcar específicamente la información que se requiera para su próxima investigación documental, que en muchos casos se refiere a datos concretos: fechas, biografías, estadísticas, fotografías, etc. Estos datos deberán ser constatados mínimo en dos fuentes bibliográficas y electrónicas⁵⁷.

⁵⁷ En el caso de consultar páginas de Internet, se recomienda hacerlo directamente con páginas institucionales o académicas.

El Museo cuenta con una biblioteca especializada en el área de las artes visuales y el arte contemporáneo en general, por lo que se podrán consultar los datos en dicho acervo. Además, se podrá hacer uso de Internet, no sólo para la información escrita sino también para obtener las imágenes necesarias (sólo en el caso de que el Museo y el departamento Enlace Educativo no cuente con ellas).

Sin embargo, es muy recomendable contar con fotografías tomadas directamente por el equipo de producción con fines de la programación.

- Sugerencias:

- Realizar las investigaciones a partir del plan de producción y las características de programación.
- Consultar mínimo dos fuentes bibliográficas, hemerográficas, Internet, etc.
- Llevar un registro digital e impreso con toda la información, guiones, datos y fotografías utilizadas para Periscopio.
- De una misma investigación pueden surgir datos para diversas cortinillas, por lo cual en ese caso se sugiere recabar la información y hacer los guiones para ser utilizados en una producción futura.

Texto explicativo para los videos:

Es muy importante que los videos editados en cada eje vayan acompañados de un texto explicativo, donde se especifique: Nombre del evento, taller, datos del entrevistado, actividad, fecha y lugar de realización y un breve resumen donde se presenten los objetivos y resultados de la actividad. Todos los datos deberán estar listos en el momento de realizar las ediciones planeadas. La información se presentará en formato de guión para que el diseñador y editor puedan utilizarlos posteriormente.

¿Sabías que...?

En esta sección será posible brindar datos curiosos sobre el Museo, sus exposiciones, artistas, público, obras, talleres, entre otros. Se propone acompañar el texto con foto fija. El texto será animado y estará acompañado de fotografías relacionadas con el tema.

Esta cortinilla deberá tener relación con alguno de los temas presentados en la programación habitual. Es decir, si se presentan obras de la exposición del momento, la cortinilla podrá presentar datos curiosos o información adicional sobre obras, artistas, exposiciones, montaje, etc. Se recomienda hacer una investigación general y centrarse en un dato específico o una información en concreto. La idea es poder extraer de lo general, una particularidad de interés para el espectador que quizá no conoce aún la obra presentada, exhibición o algún dato específico del museo.

Curiosidades del museo:

Esta área es perteneciente a ¿Sabías que...? Será necesario contar con información relacionada solamente con el Museo y que tenga un lado curioso y de interés para el público. Estos datos podrían recabarse directamente de estadísticas de visitantes, información sobre la construcción y arquitectura del edificio, sobre sucesos o momentos especiales de montaje y desmontaje de obras, entre otros.



MiniBio

Mini Bio presenta algunos datos biográficos sobre personalidades relacionadas con las artes visuales, el arte contemporáneo y el MUAC en general. El objetivo es brindar un acercamiento entre el público general y diversos artistas, curadores y personalidades destacadas. El formato de presentación será escrito e irá acompañado de fotografías y textos animados. Se presentarán fechas, acontecimientos u obras importantes en su vida y una breve descripción característica de su estilo y obra. Mini-Bio será presentado por pistas. Se mostrará en pantalla inicial una pregunta donde se incluya algún dato curioso del personaje en cuestión y cuatro opciones de personajes a quien posiblemente se refiere la pregunta. Posteriormente, se presentarán 3 pistas con datos sobre su vida y obra para que se finalice con una resolución y se de a conocer el enigma⁵⁸.

Datos para investigación y elaboración de pistas para el guión:

1. Nombre completo de la persona.
2. Lugar y fecha de nacimiento.
3. Obras o trabajos más significativos.
4. Participación en exposiciones.
5. Curiosidades.
6. Relación con el MUAC.

⁵⁸ Ver formato de guión para MiniBio



¿Qué estudiante de "La Esmeralda" participó en la representación de la Pasión de Cristo en Iztapalapa?

¿Qué estudiante de "La Esmeralda" participó en la representación de la Pasión de Cristo en Iztapalapa?



Mario Merz Joseph Beuys Teodoro González Germán Venegas

¿Qué estudiante de "La Esmeralda" participó en la representación de la Pasión de Cristo en Iztapalapa?

En sus obras presenta motivos del santoral mexicano, de los alebrijes o de las figuras grotescas de ferias y tianguis del folclor urbano.



Germán Venegas
México, 1959

Algunas de sus obras forman parte de la colección pública del MUAC.

MiniBio

Momentos MUAC:

Ésta es una cortinilla donde el sentido del humor y las curiosidades tendrán un papel preponderante, además de incluir en Periscopio a diversos trabajadores del Museo y rescatar la importancia de sus actividades para el buen funcionamiento del MUAC. La idea es generar entrevistas cortas con curadores, artistas, personal de museografía y trabajadores en general sobre momentos y vivencias memorables⁵⁹ que hayan tenido en el museo. Se pretende ir más allá de lo institucional y abrir un foro abierto para que la gente pueda contar sus momentos más divertidos e interesantes que hayan vivido dentro del museo: durante un montaje-desmontaje, conferencia, concierto, taller, o visita a una exhibición. Se presentará en un clip corto, no mayor a dos minutos, donde la persona en cuestión cuente su vivencia de principio a fin.

Para la producción de esta cortinilla es necesario establecer un vínculo previo con el entrevistado, darle una breve explicación sobre los objetivos del proyecto y la forma en que se realizará la sesión, además de establecer una cita a la hora adecuada para realizar la entrevista, con el fin de no interrumpir sus actividades. También se deberá plantear la posibilidad de que el entrevistado sea grabado durante sus actividades de trabajo cotidianas con el objeto de tener suficiente material para la edición y retratar a la persona de manera más cercana.

⁵⁹ Algo importante a destacar es que se deberá enfatizar al entrevistado que lo que comparta sea una anécdota positiva.

Estructura de entrevistas y grabación:

Curadores, Dirección, Museografía, Administración, Sistemas, Vigilancia, entre otros.

- Nombre
- Función
- Tiempo trabajando en el MUAC.
- Lugar favorito en el museo y por qué.
- ¿Cuál ha sido su exposición o evento favorito?
- Pieza o artista con quien más le haya gustado trabajar.
- Su Momento MUAC.

Para realizar las entrevistas es necesario contar con el siguiente equipo:

- Cámara de video
- Tripié
- Micrófono con entrada directa a la cámara
- Audífonos
- Si es necesario, un equipo básico de iluminación.
- Cámara fotográfica

Planos sugeridos:

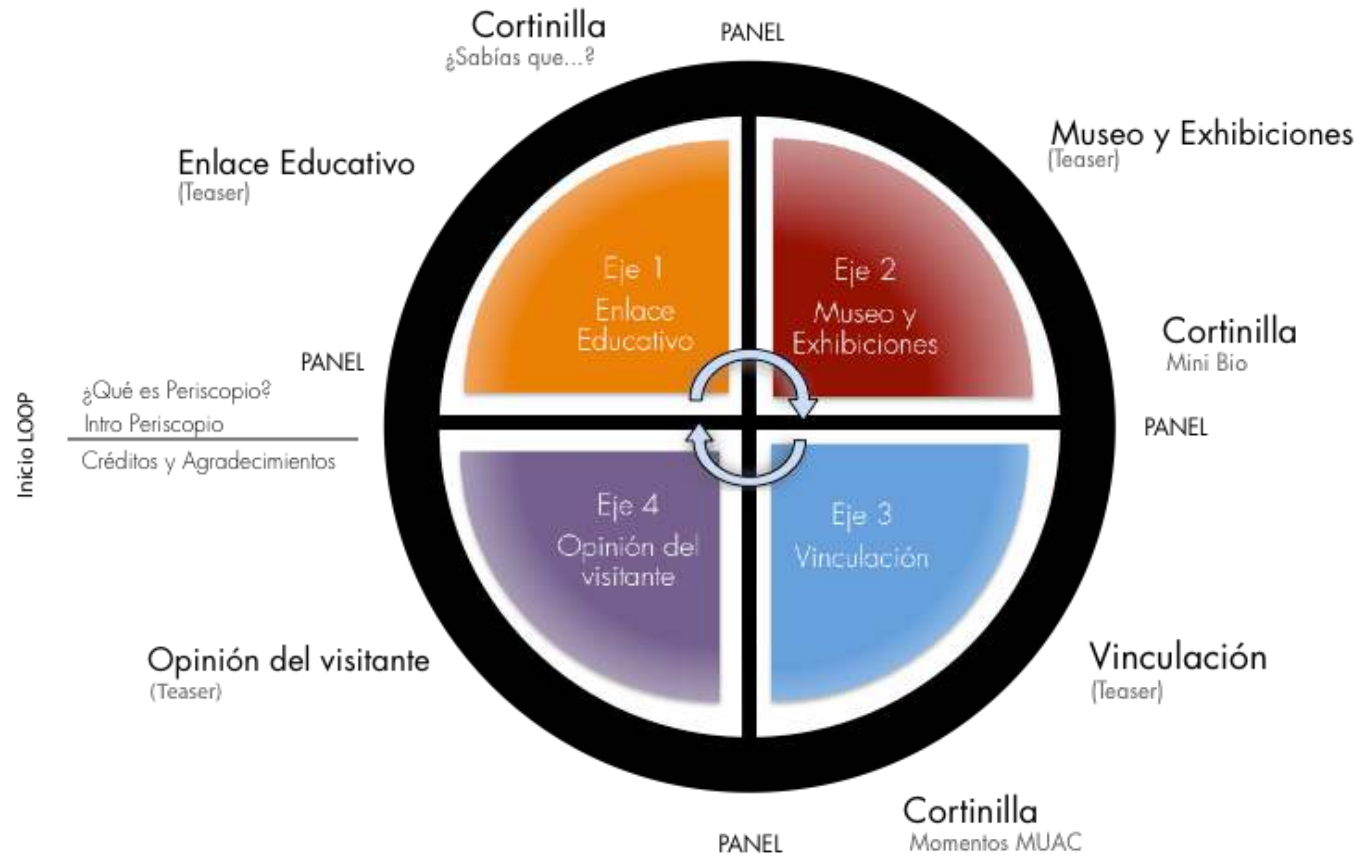
- *Medium Shot* para entrevistas con toma fija.
- *Close Up* y *Tight shot* para hacer tomas detalle.
- *Long Shot* para tomas de acciones y actividades específicas del entrevistado.
- *Extreme Long Shot* para tomas de ubicación.
- Tomas extras de stock para la edición dependiendo del contenido de la entrevista.





Momentos MUAC

Loop Periscopio



Organización de la producción



Mapa de Proceso de Producción Periscopio

Etapa de diagnóstico

Revisión de idea inicial en el Departamento Enlace Educativo.

Revisión y catalogación de material existente. CD, DVD y MiniDV. Video, fotografía, interactivos.

División de material por tipo, temática y formato.

Creación de una carpeta de material audiovisual.

Proceso de planeación de contenidos

Planeación de Ejes temáticos: División de contenidos por temáticas, áreas de interés, público objetivo, actividades del Museo y objetivos de producción del Departamento Enlace Educativo.

Proceso de organización de la producción

Plan de contenidos y de producción conforme a necesidades específicas de producción y actividades internas del Museo.

Calendarización de actividades y fechas *deadline*.

Elaboración de propuestas.

Proceso de realización

Planeación de grabaciones, guiones y *storyboard* para cortinillas y animaciones.

Realización de grabaciones a partir de plan de producción.

Catalogación, revisión y selección de material: Videos internos, externos y Kiosco interactivo (opinión del visitante)

Postproducción: Edición de audio y video, animaciones, generación de textos animados, musicalización final.

Revisión general y correcciones finales.

Etapa de exhibición Interna

Selección de materiales conforme al Eje temático correspondiente.

Transfer a Base de Datos (Administrador).

Programación de materiales editados conforme a exhibiciones y proyectos en Museo.

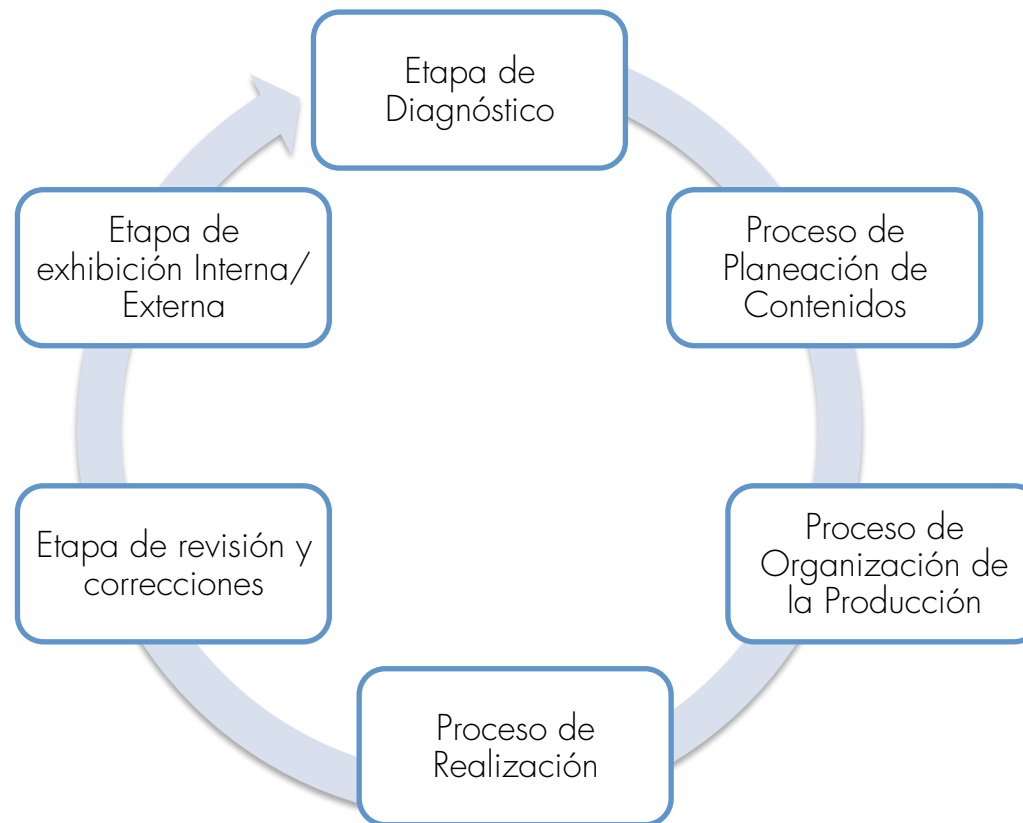
EECS y Arkheia

Etapa de exhibición externa (Muac Móvil)

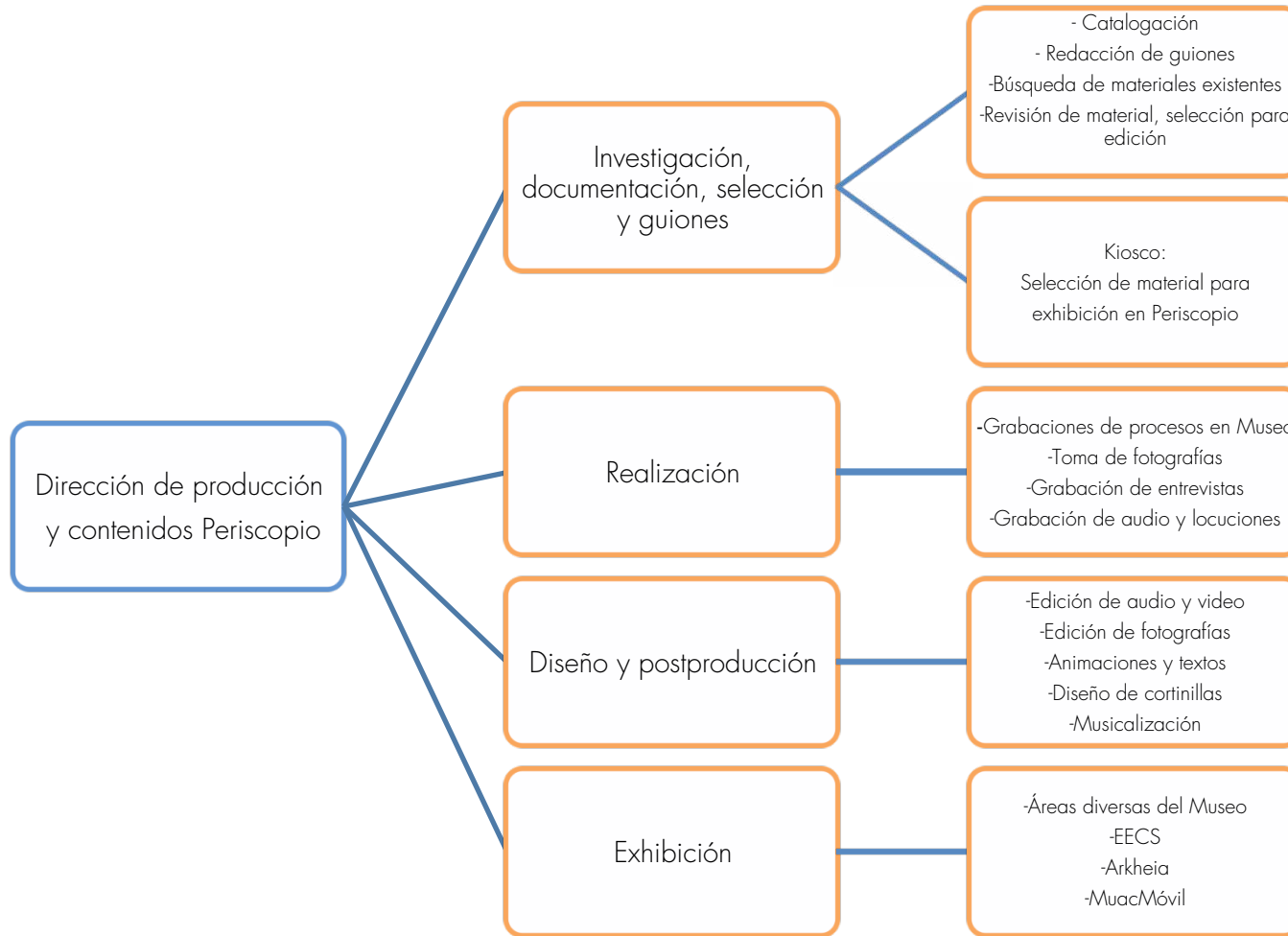
Selección de lugares específicos para la visita.

Programación conforme a actividades en cada sede.

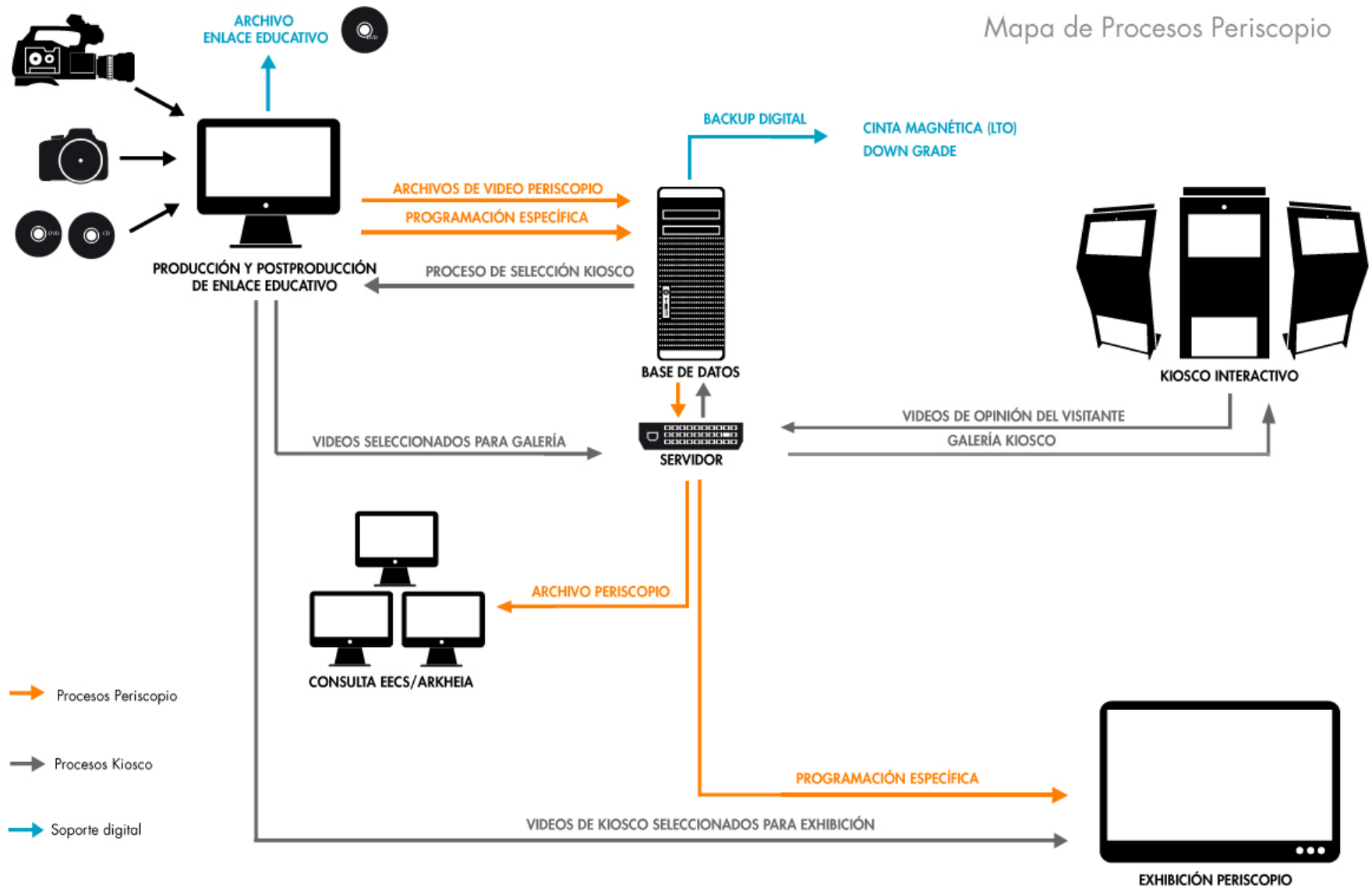
Etapas del proceso Productivo en Periscopio



Funciones y Procesos



Mapa de Procesos Periscopio



Recursos humanos:

Dirección de contenidos y producción: 2 Personas

Perfil: Interés y experiencia en el campo de la producción y diseño de contenidos audiovisuales.

Actividades que desempeña: La dirección de contenidos y de producción se encarga de generar el plan de trabajo de Periscopio, seleccionar contenidos y dirigir diversos procesos necesarios para lograr los resultados y las metas deseadas. En este proyecto, al participar en un proceso de producción digital, el director de contenidos y producción es parte de todos los procesos de Producción audiovisual y realización, y participa desde la toma de fotografías, grabaciones, gestión y realización de entrevistas, diseño, edición y postproducción. Es ideal que tenga experiencia y conocimientos sobre lenguaje audiovisual, periodismo, producción, postproducción y diseño; debe manejar software especializado de diseño y edición de video. Tendrá que desempeñar funciones como:

- Diseño y plan de contenidos
- Calendarización
- Plan de producción y realización
- Gestión de grabaciones y entrevistas
- Planeación de reuniones, juntas y *focus group*

- Revisión de guiones y textos informativos para edición
- Revisión de material audiovisual
- Realización y postproducción
- Revisión de materiales para exhibición: corrección y selección

Carreras afines:

- Ciencias de la Comunicación con enfoque en Producción Audiovisual
- Comunicación organizacional
- Diseño y Comunicación visual
- Artes visuales
- Producción cinematográfica

Investigación y Documentación: 2 Personas

Perfil: Gusto por la investigación, la redacción, el guionismo y la comunicación organizacional.

Etapas del proceso en que participa: planeación de contenidos y organización de la producción.

Actividades que desempeña: El área de investigación de Periscopio resulta fundamental en el diseño de producción y realización de Periscopio. Además de participar en el proceso de documentación, catalogación y selección de materiales audiovisuales existentes⁶⁰ también realiza actividades de investigación y redacción de guiones conforme a un plan de contenidos y formatos establecidos. Es importante destacar que en esta área los participantes podrán participar en diversas actividades que organiza el departamento Enlace Educativo, incluyendo capacitaciones, pláticas, foros, entre otras. Además, también participa en entrevistas a diversas personalidades relacionadas con el arte contemporáneo. Se recomienda el uso de paquetería Office: *Word, Excel, Illustrator, Photoshop*.

Carreras afines:

- Ciencias de la Comunicación, Periodismo, Comunicación Organizacional, Producción Audiovisual
- Letras
- Sociología
- Guionismo
- Periodismo

⁶⁰ En esta selección se incluye también la etapa de revisión y filtro de los videos provenientes del Kiosco Interactivo, que pertenecen al Eje 4: Opinión del visitante.

Diseño, Realización y Postproducción: 2 Personas

Perfil: Gusto por los procesos de Producción audiovisual, el diseño y multimedia.

Etapas del proceso en que participa: Realización y postproducción

Actividades que desempeña: esta área tiene dos vertientes, una que se dedica al diseño audiovisual y otra a la realización. También se encuentra el área de diseño sonoro y musicalización. Las tareas van desde la toma de fotografías, grabaciones, entrevistas, hasta la edición y la postproducción del material audiovisual. Las actividades pueden variar y en algunos casos se centran en hacer registro en video sobre diversas actividades realizadas tanto en el Museo como en el Departamento Enlace Educativo, conforme a un plan de producción. Es en el área de diseño audiovisual donde se generan las cortinillas, propuestas de presentación de videos, diseño de entradas y salidas, etc. Se recomienda el uso de programas como: *Final cut*, *Flash*, *After Effects*, *iMovie*, *Adobe Premiere*, *Illustrator*, *Photoshop* y tener nociones sobre el uso de cámaras de video.

Carreras afines:

- Diseño y comunicación visual
- Diseño gráfico
- Artes visuales
- Cine

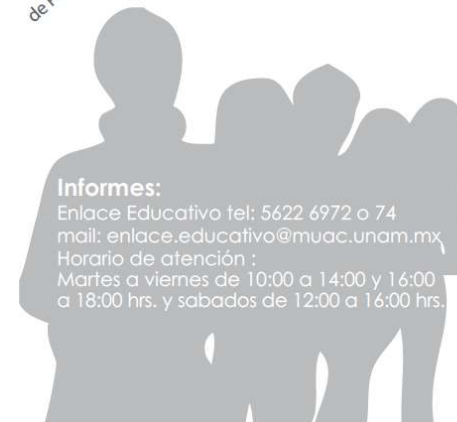
- Fotografía
- Ciencias de la Comunicación, Producción audiovisual
- Periodismo
- Diseño Sonoro, Composición y Producción Musical

Realiza tu **SERVICIO SOCIAL** en el **muac**

Producción Audiovisual
 Ciencias de la Comunicación
 Cine Fotografía Multimedia
 Artes Visuales Diseño Gráfico
 Diseño y Comunicación Visual
 Periodismo Sociología Letras
 Diseño Sonoro y Composición
 Producción Musical

museo universitario
 arte contemporáneo

- Requisitos:
- Carta de presentación de tu Universidad
 - Copia de tira de materias
 - 70% de créditos
 - *** Para participar en el Proyecto de Producción Audiovisual Periscopio



Informes:

Enlace Educativo tel: 5622 6972 o 74
 mail: enlace.educativo@muac.unam.mx
 Horario de atención :
 Martes a viernes de 10:00 a 14:00 y 16:00
 a 18:00 hrs. y sabados de 12:00 a 16:00 hrs.



Flyer Periscopio

Diseño de Flyer: Arturo Flores

Necesidades básicas para la organización de la producción

- Trabajar en equipo: establecer funciones específicas, tareas, vínculos con otros departamentos y espacios de trabajo.
- Establecer calendarización y cronograma de actividades y necesidades técnicas.
- Designar un lugar físico para mantener tanto el equipo (cámaras de fotografía y video, tripié) como los casetes, cables y memorias.
- Tener un método de organización: por medio de hojas de control, para el uso de cada cosa, con el fin de no perder ningún material. En este caso habrá una hoja donde se especifique el equipo en existencia, el lugar donde se encuentre y en caso de préstamo, fecha, actividad y nombre del usuario.
- Cada material deberá ser catalogado con un número (dependiendo del Eje temático), nombre de la actividad y fecha de grabación, con el fin de agilizar la búsqueda, edición y producción de los videos. Esto se llevará a cabo tanto en una hoja de Excel como directamente en el material (en el caso de Mini DV, CD o DVD). En caso del material fotográfico y grabaciones digitales, se deberá tener una organización tanto en carpetas como en CD o DVD.
- Trabajar todo el material producido y de registro como un archivo audiovisual del Museo. Se debe llevar a cabo una distribución física de material, por ejes temáticos y tipo (archivo, casete, DVD, CD) y un control sobre cada grabación, serie de fotografías, entrevistas o material externo, con el fin de no perder información o trabajos.
- Dar prioridad a las producciones del Periscopio y trabajar un material a la vez, conforme a un cronograma de producciones donde se establezca de manera general el trabajo a seguir, dependiendo de las necesidades de contenido y difusión.

- Para el área de proyectos extraordinarios se recomienda el uso de un blog, con el fin de dar a conocer las convocatorias, bases, requerimientos, personas que participan, etc.

Propuestas para la organización de la producción⁶¹:

1. Revisar y esperar aprobación del proyecto de producción.
2. Generar el catálogo de material existente conforme a lo establecido: DVD, Mini DV, archivos de fotografía y video en plantilla de catalogación. (1-2 semanas)
3. Organizar y guardar por tipo y formato en un lugar previamente establecido los materiales: cámaras, material de video, cables, discos compactos y DVD, casetes, mini DV, grabadoras de audio, entre otros, con el fin de tener un mayor control durante las producciones⁶².
4. En el momento en que el material sea catalogado y guardado será posible hacer una selección de materiales por importancia y relevancia. Así, se podrá generar un calendario de actividades y tareas de producción. (1 semana)
5. Organización, planeación y diseño audiovisual de plantillas para ejes temáticos y cortinillas: selección de colores, animaciones y movimientos base para la edición de videos. (3 semanas)
6. Aprobación del diseño y correcciones. (1 semana)

⁶¹ Estas propuestas se plantearon al inicio de la Producción del Proyecto, para un óptimo funcionamiento y organización de Periscopio.

⁶² Ver: Extras, Catálogos de Material Audiovisual

7. Conforme al plan de actividades y cronograma de producción se comenzará la edición de videos por Eje temático.
8. Se pretende tener aproximadamente cuatro productos finales al mes. Es decir, una producción por alrededor de 30 horas de trabajo por dos personas (se debe realizar, en muchos casos, no sólo ediciones y grabaciones sino también investigación documental). Se pretende contar con un video nuevo por Eje temático al mes, con el fin de abarcar las diversas áreas de interés.
9. Generar un programa piloto que cuente con al menos una producción de cada Eje temático y cortinillas. (1 semana de preparación, revisión, corrección y aprobación).
10. Al ser un trabajo constante, la edición de videos se hará de manera simultánea con el registro de actividades. Se busca catalogar y dar relevancia a las producciones más recientes, sin dejar de lado el material audiovisual ya existente.
11. Redactar las bases para la convocatoria e invitación de videoartistas y artistas sonoros para presentar sus proyectos (al ser un programa de convocatoria constante, ésta cambiará conforme a las temáticas establecidas por un comité de selección).
12. Generar un comité de selección de materiales.

Tiempos de Producción y Postproducción⁶³

A partir de la experiencia que tuvimos desde Diciembre de 2010, cuando iniciamos el proceso de producción y postproducción de videos específicos para Ejes temáticos de Periscopio, ha sido posible establecer un tiempo aproximado de trabajo. Conforme a los resultados que obtuvimos y la capacidad técnica y humana con la que se cuenta, es posible estimar que se podrán avanzar de 2 a 3 videos al mes completamente editados y musicalizados, con formatos de entrada, salida, créditos y logos finales (teniendo como mínimo 2 personas participando en los procesos)

- 1 semana y media de edición y postproducción.
- 2-3 días para musicalizar y editar audios.
 - Total: 2 semanas de postproducción más los días de grabación.

En caso de tener material audiovisual editado previamente (como en el caso de resultados de talleres) el tiempo de postproducción se reduce, pues simplemente deberá editarse el video conforme a los tiempos de exhibición, insertar entradas y salidas, créditos y logos. En este caso, el proceso es mucho más rápido.

- Esto puede tomar de 2 a 3 días, dependiendo del material original.

⁶³ Ver Extras: cronograma de Producción Periscopio 2011

Kiosco:

Una vez que se ponga en marcha el proyecto Periscopio y éste se conecte con el proyecto Kiosco, se deberá hacer una selección de archivos de video obtenidos directamente de la plataforma interactiva. Será necesario que esta selección se lleve a cabo de manera constante, para cambiar la programación alrededor de cada 2 semanas. Esta etapa es importante pues es donde se genera un filtro de selección de las opiniones más representativas de los visitantes.

Capacitaciones

Periscopio se lleva a cabo en gran parte gracias a la participación de jóvenes de Servicio social de diversas disciplinas y áreas de conocimiento; es una población que va cambiando alrededor de cada 6 meses, por lo tanto es importante capacitar a los alumnos de manera constante y cada cierto periodo de tiempo. En muchos casos, los estudiantes no han tenido una experiencia previa en el proceso de producción audiovisual (aún cuando se busca directamente contar con jóvenes del área específica) por lo tanto se deberán realizar prácticas para lograr resultados óptimos.

Estructura para las Capacitaciones:

- ¿Qué es el Periscopio? sus objetivos, contenido específico y formas de trabajo
- Breve introducción sobre el lenguaje audiovisual
- Tomas, planos, secuencias de grabación
- Uso de cámaras de foto y video
- Estilo audiovisual de diseño y grabación para Periscopio
- ¿Qué es un guión? Formato de investigaciones y guiones para Periscopio.

- ¿Cómo acercarse a una obra, exhibición, artista?
- ¿Cómo hacer entrevistas?
- ¿Cómo hacer catálogos audiovisuales?

Estructura general de grabaciones para Periscopio⁶⁴

Periscopio es un proyecto audiovisual, generado por el Departamento Enlace Educativo/Aprendizaje e Interpretación. Desarrolla estrategias, herramientas y ambientes audiovisuales que faciliten el acceso a propuestas artísticas y conceptos propios del arte contemporáneo desde un punto de vista cotidiano, transparente y cercano.

El material se produce a partir de 4 ejes temáticos (Enlace Educativo, Museo y Exhibiciones, Vinculación y Opinión del visitante) con el propósito de ofrecer varias posibilidades de lectura, comprensión, reflexión y construcción de significado sobre diversos aspectos relacionados con el arte y la cultura contemporánea.

Dentro del proceso de producción de Periscopio es fundamental el registro audiovisual de cada proyecto en el que participan diferentes artistas, curadores, colectivos y comunidades. La idea es generar videos cortos donde se muestre de inicio a fin diferentes procesos que se llevan a cabo tanto al interior como al exterior del museo.

La siguiente estructura tiene la finalidad planear y seleccionar tomas precisas y representativas, como una guía básica de grabaciones. Es una estructura general sugerida, sin embargo, puede variar dependiendo de los objetivos y creatividad personal de cada Enlace.

⁶⁴ La estructura general de grabaciones se entrega impresa a cada participante de Periscopio en el momento de recibir su primera Capacitación.

Requerimientos básicos:

- Se deberá firmar una hoja de control de préstamo de equipo al inicio y final de cada grabación y/o toma de fotografías, en donde se especifique: nombre del responsable, proyecto, fecha y datos generales sobre todo el equipo que será utilizado (cámaras, cables, cargador, tarjetas de memoria, batería, tripié, etc.) El formato múltiple de préstamo deberá ser firmado por un responsable del área tanto en la entrega como en la devolución del equipo.
- Con el objetivo de no repetir tomas o entrevistas los Enlaces deberán platicar con el grupo que los releva (en caso de que el proyecto requiera grabación en turno matutino y vespertino) e informar sobre las grabaciones realizadas.
- En caso de grabar material en MINI-DV se deberá catalogar con una stampa adherida al cassette con los siguientes datos: Nombre del evento y fecha de grabación.
- En caso de usar la tarjeta de memoria se deberá vaciar la información en la computadora y catalogar en el archivo digital con los datos del evento, el eje al que pertenece y la fecha de grabación.

A continuación se presenta un listado de planos y tomas sugeridas. Es recomendable ser selectivos y darle prioridad a acciones específicas. Es mejor tener planos de acción definidos que tomas largas sin grandes cambios (en el caso de procesos que duren varios días se puede usar foto fija para generar animaciones en *Stop Motion*).

Toma General: Es necesario tener un plano ubicación sobre el evento, el espacio de la acción y sus participantes. Esta toma puede ser fija y grabada desde distintos ángulos, dependiendo de la actividad. Este tipo de toma permite que se puedan tener imágenes más contemplativas, hacer paneos en 360° (para Periscopio se sugiere realizar dos o tres paneos de este tipo por evento y desde distintos ángulos) y acercamientos definidos. El uso del tripié es básico.

- Se recomienda hacer una grabación al inicio y una al final de la actividad.
- En caso de que la obra se realice en dos lugares simultáneos se debe prever hacer una grabación en ambos sitios de la acción.
- 1-2 minutos por ángulo o ubicación.
- En total se requiere tener no más de 10 minutos de grabación de tomas generales.

Plano detalle: Estas tomas tienen la finalidad de generar un mayor acercamiento con los participantes del evento y su contribución a la obra; se recomienda hacer grabaciones más cercanas tanto a artistas como al público en general.

- *Close up* a artistas y participantes.
- *Tight shot*: Plano detalle a los objetos, dibujos, escritos, obras y materiales en general que se encuentren en la actividad, evento, montaje-desmontaje, etc. Se sugiere realizar tomas sobre la obra finalizada en conjunto.
- *Medium shot-close up*: A los artistas durante su interacción con la obra, personal o público.
- En total calcular aproximadamente 10-20 minutos de grabación por evento, por lo cual se deberá ser muy selectivo en las grabaciones.

Entrevistas:

Esta sección requiere de participación y preparación previa de los Enlaces. A partir de la experiencia y la investigación realizada de manera personal, se busca formular preguntas concisas sobre el proyecto en particular y su desarrollo. Es importante recordar que muchas veces el entrevistado puede contar con una agenda apretada, por lo que se debe tomar en cuenta su tiempo, y ser puntuales en las citas.

El siguiente es sólo un plan sugerido, dependiendo de cada proyecto y evolución de la entrevista éste puede cambiar con el objetivo de tener una mayor interacción entre entrevistador y entrevistado. No se requieren entrevistas muy largas, por lo que se debe ser muy específico en las preguntas.

- Se deberá hacer una selección previa del lugar y tipo de iluminación más adecuado (es recomendable hacer pruebas previas con la cámara).
- Todas las entrevistas se realizarán con un micrófono.
- Se sugiere el uso de tripié cuando las tomas son en un mismo lugar y no es necesario moverse a otros espacios.
- Hacer pruebas de audio antes de cada entrevista (se deberá probar el micrófono y llevar audífonos durante toda la entrevista para constatar que no haya problemas de audio).
- Evitar lugares con mucha gente o ruido para tener un audio más claro.
- Hacer tomas visualmente equilibradas.

- Procurar tener un diálogo y cuidar que la voz del interlocutor no se junte con las preguntas realizadas (tratar de no interrumpir al entrevistado).
- Si es posible, realizar también tomas extras, con el entrevistado interactuando en el Museo, las obras, exposiciones o actividades que desempeñe.

Artistas: Breve explicación sobre su proyecto

- Una breve presentación
- ¿Qué es el proyecto?
- ¿Cuáles son sus objetivos?
- ¿De dónde surge la idea?
- Su experiencia personal en el MUAC
- Despedida

Invitados especiales: 2-3 personas (dependiendo de la actividad)

- Su contribución con la obra.
- ¿Cuál fue su experiencia personal?
- ¿Cuál fue su experiencia colectiva?

Visitantes y público en general: 2-3 personas

- Su opinión sobre la actividad, perspectiva sobre la obra y experiencia personal

Propuesta de diseño y presentación audiovisual



Propuesta de diseño audiovisual

- Generar un diseño especial para Periscopio, así como las cortinillas de entrada y salida para el material audiovisual.
- Unificar el diseño de cortinillas y créditos para darle unidad y simplicidad al proyecto y las proyecciones.
- Dentro del diseño, destacar la idea de un Periscopio y la forma visual en que se ve la imagen a través de la lente. De esta manera, se da la sensación de viaje, de descubrimiento, de exploración. Dar énfasis en el sentido principal de “echar un vistazo” al exterior, como espectador y participante, en este caso a diferentes cuestiones artísticas y audiovisuales.

Especificaciones sobre la unificación de diseño:

- Cada edición deberá incluir al final logos de la UNAM, MUAC, Difusión Cultural y los respectivos logos del Gobierno del Distrito Federal. En caso de que la producción sea hecha en colaboración con otra institución, grupo o colectivo se podrá presentar en los créditos, previo a la cortinilla de logos final.
- Los trabajos editados en el área Enlace Educativo deberán llevar el mismo formato de presentación, cortinillas y créditos.
- Cada Eje temático tendrá un formato de edición y diseño original (en cuanto al uso de la gama de colores, animaciones y/o tipografía) con el fin de poder separar contenidos y proyectos de manera visual por áreas de interés. Además, servirá para dar mayor versatilidad a la presentación de los materiales audiovisuales.

- Será necesario dar un formato especial a los videos producidos por otras instituciones y recibidos para ser proyectados en el área de Periscopio, sin embargo se respetarán las imágenes y los créditos originales, esto es con el fin de mantener la misma línea de diseño.

Formatos de diseño: Formatos de entrada y salida

Para dar al espectador la idea de estar observando a través de un Periscopio y generar un sentido de descubrimiento visual al unir las distintas partes y Ejes temáticos, se utiliza un diseño de panel general desde el cual visualmente se puede conectar un Eje con otro; el efecto visual que conecta con el panel se logra en la edición mediante la animación de una mirilla de Periscopio, la cual se inserta al inicio de cada uno de los videos por Eje. Las cortinillas informativas contarán con su propio diseño audiovisual y no es necesario el uso de mirillas.

Cada cortinilla informativa contará con su propio diseño audiovisual y sonoro y podrá ir cambiando a modo de temporadas, sin embargo deberá seguir las pautas de formato, tiempo y estilo audiovisual del Museo.



Formato de entrada

Tipografía y colores de diseño⁶⁵ :

La importancia de la tipografía en cualquier tipo de diseño radica en que ésta le brinda al mensaje unidad visual, además de generar una atmósfera determinada, dependiendo de lo que se busque dar en el mensaje. En este caso, el uso de tipografía y diseño de Periscopio sigue los mismos lineamientos que marca el *Manual de Identidad gráfica del MUAC*, en el cual está determinado el tipo de letra, los colores Institucionales y el uso de Logos.

El diseño audiovisual de Periscopio continúa con la misma línea de diseño del museo para no interferir de manera visual con ella. La propuesta complementaria que se hizo fue la de tener distintos colores representativos por Ejes Temáticos, y de esta manera además de tener unidad visual con el MUAC se añade un extra que funciona para que el espectador identifique los ejes temáticos por Colores principales.

Para Enlace Educativo se utilizará el color Naranja Institucional del MUAC. Museo y Exhibiciones será color vino. Vinculación tendrá un tono azul rey, mientras que Opinión del Visitante será de color Morado. La tipografía será en colores: blanco, negro o gris, según el caso.

⁶⁵ Estos lineamientos se basan en el *Manual de Identidad gráfica del MUAC* elaborado por el Departamento de Diseño del MUAC (Archivo digital), UNAM, 2009 pp. 4-8

Gama de Colores por Eje



IMPACT

Composición: Minúsculas
Tamaño: 100%
Se utiliza para títulos y subtítulos o resaltar alguna información.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

!@#%\$%^&*(_+}{:~<[=)

1234567890

**FUTURA LIGHT CONDENSED
FUTURA LIGHT CONDENSED OBLIQUE**

Composición: Minúsculas
Tamaño: 100%
Se utiliza para cuerpo de texto general.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

!@#%\$%^&*(_+}{:~<[=)

1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

!@#%\$%^&*(_+}{:~<[=)

1234567890

**FUTURA MEDIUM CONDENSED
FUTURA MEDIUM CONDENSED OBLIQUE**

Composición: Minúsculas
Tamaño: 100%
Se utiliza para cuerpo de texto general.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

!@#%\$%^&*(_+}{:~<[=)

1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

!@#%\$%^&*(_+}{:~<[=)

1234567890

**FUTURA BOLD CONDENSED
FUTURA BOLD CONDENSED OBLIQUE**

Composición: Minúsculas
Tamaño: 100%
Se utiliza para resaltar o destacar un concepto.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

!@#%\$%^&*(_+}{:~<[=)

1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

!@#%\$%^&*(_+}{:~<[=)

1234567890

Tipografía primaria

FUTURA LIGHT
FUTURA LIGHT OBLIQUE

Composición: Minúsculas
Tamaño: 100%
Se utiliza para cuerpo de texto general.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRS
TUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
!@#\$\$%^&*(_+){:"<,[=~)
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRS
TUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
!@#\$\$%^&*(_+){:"<,[=~)
1234567890

FUTURA MEDIUM
FUTURA MEDIUM OBLIQUE

Composición: Minúsculas
Tamaño: 100%
Se utiliza para cuerpo de texto general.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRS
TUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
!@#\$\$%^&*(_+){:"<,[=~)
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRS
TUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
!@#\$\$%^&*(_+){:"<,[=~)
1234567890

FUTURA BOLD
FUTURA BOLD OBLIQUE

Composición: Minúsculas
Tamaño: 100%
Se utiliza para resaltar o destacar un concepto.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQ
RSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrs
tuvwxyz
!@#\$\$%^&*(_+){:"<,[=~)
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQ
RSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrs
tuvwxyz
!@#\$\$%^&*(_+){:"<,[=~)
1234567890

Tipografía secundaria

Formato de logos MUAC/UNAM



Color sobre fondo blanco



Blanco y negro



Sobre fondo negro

Formato de Logos GDF



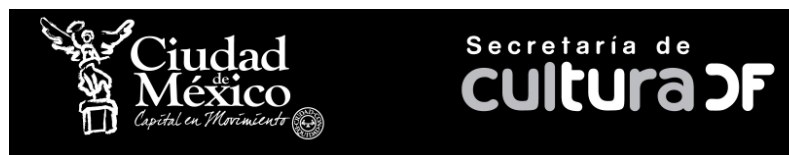
Color sobre fondo blanco



Blanco y negro



Sobre negro a color



Sobre fondo negro b/n

Guiones Periscopio





museo universitario
arte contemporáneo

PROYECTO PERISCOPIO

VIDEO: Piloto/Teaser

SECCIÓN: ¿Qué es Periscopio?

GUIONISTA(S): Laura Bassols/ REVISIÓN: Muna Cann

FECHA: Junio /2010

| AUDIO | VIDEO |
|--|---|
| <p>FADE IN</p> <p>OP: Intro musical y Chispa (3'')</p> <p>OP:Música: Entra y Fondea</p> <p>LOC1: El Periscopio es un instrumento óptico, formado por varios espejos y un tubo largo, el cual permite situarnos en lugares estratégicos para ver objetos y situaciones que se encuentran fuera del alcance de la vista directa.</p> <p>LOC2: Por su origen etimológico, Periscopio se refiere al hecho de poder "mirar en torno"; una de sus cualidades es que puede girar en todas direcciones, por lo tanto se puede obtener una visión de 360 grados.</p> <p>LOC1: El MUAC, mediante el Departamento Enlace Educativo/ Aprendizaje e Interpretación, propone la creación de una herramienta multimedia, con fines educativos, visor del panorama artístico y cultural contemporáneo.</p> <p>LOC2: Periscopio nos ayudará a reunir en un solo punto, varias miradas y opiniones en torno al arte de hoy en día.</p> | <p>FADE IN</p> <p>INSERT TEXT: (Animación abstracta) <u>Periscopio</u></p> <p>Imágenes de Periscopios antiguos y nuevos. Videos con la perspectiva de la mira de un Periscopio.</p> <p>INSERT TEXT: <u>Mirar en torno</u></p> <p>Animación de un periscopio girando, para mostrar su visión de 360 grados. (Grabación del vestíbulo del MUAC en paneo de 360 grados)</p> <p>Video de montajes y desmontajes/planeación de exhibiciones/capacitaciones</p> <p>Imágenes de Enlaces grabando y tomando fotografías de actividades.</p> |

| | |
|--|---|
| <p>LOC1: Tiene la finalidad de generar un diálogo y vincular la participación e interacción entre los públicos y lo que sucede dentro y fuera del museo.</p> <p>LOC2: Este proyecto desarrolla estrategias, herramientas y ambientes audiovisuales que facilitan el acceso a propuestas artísticas y conceptos propios del arte contemporáneo desde un punto de vista cotidiano, transparente y cercano.</p> <p>LOC 1: Periscopio cuenta con una programación diversificada y en constante actualización, dividida en cuatro ejes temáticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Enlace Educativo -Museo y exhibiciones -Vinculación - y Opinión del visitante <p>LOC2: De esta manera Periscopio brindará varias posibilidades de lectura, comprensión, reflexión y construcción de significados en torno a la actualidad en el arte.</p> <p>LOC1: Esto es Periscopio del MUAC.</p> <p>FADE OUT</p> | <p>Clips de videos editados para Periscopio.</p> <p>Video de talleres, exhibiciones y capacitaciones.</p> <p>Video de funcionamiento de Kiosco</p> <p>Collage de imágenes sobre distintas áreas y ejes temáticos</p> <p>INSERT TEXT: Enlace Educativo</p> <p>INSERT TEXT: Museo y exhibiciones</p> <p>INSERT TEXT: Vinculación</p> <p>INSERT TEXT: Opinión del visitante</p> <p>Collage de videos editados para Periscopio</p> <p>Animación de Periscopio</p> <p>FADE OUT</p> |
|--|---|



museo universitario
arte contemporáneo

PROYECTO PERISCOPIO

VIDEO: Piloto/Teaser

SECCIÓN: Eje 1: Enlace Educativo

GUIONISTA(S): Laura Bassols/ REVISIÓN: Muna Cann

FECHA: Junio /2010

| AUDIO | VIDEO |
|--|---|
| <p>FADE IN</p> <p>Intro musical y Chispa (3'')</p> <p>Música: Entra y Fondea</p> <p>LOC1: Enlace Educativo</p> <p>LOC2: El MUAC, mediante el Departamento Enlace Educativo, planea de manera periódica y constante diferentes actividades que relacionan el arte contemporáneo y la creación de experiencias significativas para el público en general, desde niños hasta jóvenes y adultos.</p> <p>LOC 1: Es en este departamento donde se crea el programa Enlace, conformado por jóvenes universitarios de distintas carreras que están permanentemente en las salas de exhibición y espacios del museo, realizando mediaciones, creando diálogo y reflexión con el público en general.</p> <p>LOC2: A través de Periscopio podrás observar las diversas experiencias y actividades que propicia el departamento.</p> | <p>FADE IN</p> <p>Animación abstracta con el título del Eje: INSERT TEXT: <u>Enlace Educativo</u></p> <p>Collage de foto fija de Diversas actividades realizadas por el Departamento Enlace Educativo</p> <p>Imágenes de Enlaces haciendo mediación en el museo.</p> <p>Collage de imágenes fotográficas del departamento</p> |

| | |
|---|--|
| <p>LOC1: Talleres</p> | <p>INSERT TEXT (Animación sobre negro): <u>Talleres</u> Imágenes de talleres: selección de 3 representativos.</p> |
| <p>LOC2: Recorridos</p> | <p>INSERT TEXT (Animación sobre negro): <u>Recorridos.</u> Imágenes de recorridos</p> |
| <p>LOC1: Mediaciones</p> | <p>INSERT TEXT (Animación sobre negro): <u>Mediaciones</u> Imágenes de mediaciones.</p> |
| <p>LOC1: Foros</p> | <p>INSERT TEXT (Animación sobre negro): <u>Foros</u> Imágenes de conferencias</p> |
| <p>LOC2: Pláticas</p> | <p>INSERT TEXT (Animación sobre negro): <u>Pláticas</u> Imágenes de Pláticas</p> |
| <p>LOC2: Además, podrán encontrar en nuestra programación, el resultado final de cortometrajes, interactivos y videos experimentales generados en el departamento Enlace Educativo.</p> | <p>Material resultado de talleres: Cortometraje de la Rana Tana</p> |
| <p>FADE OUT</p> | <p>FADE OUT</p> |



museo universitario
arte contemporáneo

PROYECTO PERISCOPIO

VIDEO: Piloto/Teaser

SECCIÓN: Eje 2: Museo y Exhibiciones

GUIONISTA(S): Laura Bassols/ REVISIÓN: Muna Cann

FECHA: Junio /2010

| AUDIO | VIDEO |
|--|--|
| <p>FADE IN</p> <p>OP: Intro musical y Chispa (3'')</p> <p>OP: Música: Entra y Fondea</p> <p>LOC1: Museo y exhibiciones</p> <p>LOC2: ¿Te gustaría conocer cómo se lleva a cabo la organización de exposiciones, eventos y diversas actividades culturales y artísticas del MUAC?</p> <p>LOC1: En Periscopio tendrás un acercamiento a los procesos, la estructura y el funcionamiento del museo.</p> <p>LOC2: Montaje y Desmontaje: Observarás la forma en la que se coordina y se logra el proceso de montaje y desmontaje de una exposición de inicio a fin.</p> <p>LOC2: Entrevistas: Serás testigo de un diálogo abierto con artistas, curadores y personalidades relacionadas con el arte y la cultura.</p> <p>LOC1: Programación académica: Podrás escuchar algunas de las ideas principales de diversos seminarios, conferencias o clínicas realizadas en el MUAC.</p> | <p>FADE IN</p> <p>Animación abstracta con el título del Eje: INSERT TEXT: <u>Museo y exhibiciones</u></p> <p>Imágenes del exterior del museo. Una toma entrando al MUAC. Collage de foto fija con varias imágenes de actividades en el museo.</p> <p>INSERT TEXT (Animación sobre negro): <u>Montaje y Desmontaje</u></p> <p>Imágenes diversas de montajes en salas</p> <p>INSERT TEXT (Animación sobre negro): <u>Entrevistas</u></p> <p>Imágenes de entrevistas</p> <p>INSERT TEXT (Animación sobre negro): <u>Programación académica</u> Imágenes de programación académica</p> |

LOC2: Proyectos alternos:

Periscopio te acerca a actividades culturales que el MUAC organiza de manera frecuente como: conciertos, ciclos cinematográficos, actividades de danza, performance, entre otras.

FADE OUT

INSERT TEXT (Animación sobre negro):

Proyectos alternos

Imágenes de proyectos alternos

FADE OUT



museo universitario
arte contemporáneo

PROYECTO PERISCOPIO

VIDEO: Piloto/Teaser

SECCIÓN: Eje3: Vinculación

GUIONISTA(S): Laura Bassols/REVISIÓN: Muna Cann

FECHA: Junio /2010

| AUDIO | VIDEO |
|--|---|
| <p>FADE IN</p> <p>OP: Intro musical y Chispa (3'')</p> <p>OP: Música: Entra y Fondea</p> <p>LOC1: Vinculación</p> <p>LOC2: El Departamento Enlace Educativo a través de Periscopio te lleva a visitar otras Instituciones culturales y educativas en el Distrito Federal y el interior de la República.</p> <p>LOC1: Uno de los objetivos más importantes del área educativa del MUAC es establecer vínculos con instituciones afines, universidades, escuelas y particularmente con la comunidad universitaria.</p> <p>LOC2: Desde la apertura del museo, se han llevado a cabo diversos proyectos externos y gracias a Periscopio se podrán seguir desarrollando.</p> <p>LOC1: Actividades extramuros:</p> | <p>FADE IN</p> <p>Animación abstracta con el título del Eje: INSERT TEXT: <u>Vinculación</u></p> <p>Imágenes de visitas a Instituciones culturales.</p> <p>Collage de imágenes fotográficas de varias visitas a Instituciones externas:</p> <p>Animación abstracta INSERT TEXT: <u>Actividades extramuros</u></p> <p>Video de eventos extramuros.</p> |

| | |
|--|--|
| <p>LOC1: Talleres e intervenciones</p> | <p>Animación abstracta INSERT TEXT: <u>Talleres e intervenciones</u></p> <p>Video de talleres y exposiciones itinerantes</p> |
| <p>LOC2: Entrevistas a participantes</p> | <p>Animación abstracta INSERT TEXT: <u>Entrevistas a participantes</u></p> <p>Video de entrevistas al público participante de los programas de vinculación</p> |
| <p>FADE OUT</p> | <p>FADE OUT</p> |



museo universitario
arte contemporáneo

PROYECTO PERISCOPIO

VIDEO: Piloto/Teaser

SECCIÓN: Eje 4: Opinión del visitante

GUIONISTA(S): Laura Bassols/REVISIÓN: Muna Cann

FECHA: 3/Junio /2010

| AUDIO | VIDEO |
|---|--|
| FADE IN | FADE IN |
| OP: Intro musical y Chispa (3'') | |
| OP: Música: Entra y Fondea | |
| LOC1: En el MUAC tu opinión nos interesa. | Animación abstracta con el título del Eje: INSERT TEXT: <u>Opinión del visitante</u> |
| LOC2: Uno de los objetivos de Periscopio es escuchar y tomar en cuenta las opiniones, comentarios, puntos de vista, experiencias y sugerencias de nuestros visitantes. | Video: Selección de entrevistas extraídas de la edición: ¿Qué es arte? |
| LOC1: El Kiosko es una ventana a Periscopio, un foro virtual donde podrás dar a conocer tus vivencias en el MUAC. En este espacio podrás escuchar lo que los visitantes del museo nos quieren compartir, así como grabar o escribir libremente tus comentarios. | Animación abstracta INSERT TEXT: <u>Kiosko</u> |
| LOC2: Puedes formar parte de esta experiencia a través de las plataformas interactivas, localizadas en diferentes partes del museo. | Video: entrevistas sampler de Kiosko |
| LOC1: Posteriormente, Periscopio presentará una selección de los videos y textos recopilados gracias a la valiosa participación de nuestros visitantes. | Imágenes del funcionamiento del Kiosko: íconos. Video: Entrevistas sampler de Kiosko proyectadas en Periscopio. |
| FADE OUT | FADE OUT |



museo universitario
arte contemporáneo

PROYECTO PERISCOPIO

VIDEO: Pablo Vargas Lugo

SECCIÓN: Eje 2: Montaje/Desmontaje

GUIONISTA(S): Laura Bassols /Edgar De la Cruz

FECHA: 3/Diciembre/2010

| Escena | Imagen | Texto | Tiempo | Tiempo A. |
|--------|-------------|--|--------|-----------|
| | FADE IN | HALMAYDRAS GUATEMALA MARMORICE MANDALA, 2007 | 8'' | 8'' |
| | Sobre negro | Pablo Vargas Lugo México, D.F. 1968 | | |
| 1 | Sobre negro | Montaje y Desmontaje | 9'' | 17'' |
| 2 | Sobre negro | Esta obra de Pablo Vargas Lugo presenta la fusión entre dos elementos: el mandala y el ala de una mariposa bastante común en México y Centroamérica. | 10'' | 27'' |
| 3 | Sobre negro | Esta mariposa no se caracteriza por ser bella o rara, sin embargo el interés recae en la acumulación de todos los cambios evolutivos que ha sufrido el ala a lo largo de millones de años. | 11'' | 38'' |
| 4 | Sobre negro | Los materiales utilizados para la realización de esta pieza fueron: una imagen manipulada digitalmente, polvo de mármol y pigmentos. | 10'' | 48'' |
| 5 | Sobre negro | El proceso de montaje duró alrededor 3 semanas | 8'' | 56'' |
| | Sobre negro | Para finalmente, ser destruida al término de la exposición por la fuerza de una aspiradora, en menos de 5 minutos. | 10'' | 66'' |
| | FADE OUT | | 2'' | 68'' |
| | | | Total | 68'' |

Fuente: <http://www.opa.com.mx/index.php?pablo-vargas-lugo/>

http://es.arteldia.com/International/Contenidos/Artistas/Pablo_Vargas_Lugo

Archivos MUAC



museo universitario
arte contemporáneo

PROYECTO PERISCOPIO

VIDEO: Mario Merz

SECCIÓN: Mini Bio

GUIONISTA(S): Daniel Mancera / José Antonio Sánchez

FECHA: 23/Junio/2010

| Escena | Imagen | Texto | Tiempo | Tiempo A. |
|--------|-----------------------------|---|--------------|-----------|
| | Entra Cortinilla | | 8'' | 8'' |
| 1 | FADE IN | ¿Sabes qué estudiante de medicina, estuvo en prisión debido a su fuerte tendencia antifascista? | 11'' | 19'' |
| 2 | Imagen década sesenta | Durante su encarcelamiento, en la década de los sesenta, se volcó hacia la pintura abstracta para expresar su pensamiento político. | 14'' | 44'' |
| 3 | Fotografía Obra Merz | Con los años, su arte se tornó complejo al usar instalaciones con objetos de la vida cotidiana. | 16'' | 50'' |
| 4 | Fotografía Obra Merz | Posteriormente se involucró en el Arte povera del cual es uno de los principales exponentes. | 12'' | 62'' |
| 5 | Fotografía Mario Merz/Igloo | Mario Merz Milán (1925)-Turín (2003) Su obra Igloo (1971) es parte de la Exposición "Ergo, materia. Arte povera" del MUAC | 20'' | 82'' |
| | FADE OUT | | 2'' | 84'' |
| | | | Tiempo Total | 84'' |

Fuente: Schumacher, Rainald. (2001) Arte Povera from the Goetz Collection. Germany. Kuntsverlag Inguild Goetz. M.b.H



museo universitario
arte contemporáneo

PROYECTO PERISCOPIO

SECCIÓN: ¿Sabías que...? 1

GUIONISTA(S): Daniel Mancera/ José Antonio Sánchez

FECHA: 02/Julio/2010

| Escena | Imagen | Texto | Tiempo | Tiempo A. |
|--------|------------------|---|--------|-----------|
| | Entra Cortinilla | | 8" | 8" |
| 1 | FADE IN | Del total de visitantes del MUAC, el 55% son estudiantes de la UNAM, mientras que el 45% restante se divide en empleados, docentes, comerciantes, padres de familia, y gente relacionada con el arte. | 26" | 34" |
| | FADE OUT | | 2" | 36" |
| | | | Total | 36" |

Fuente:

<http://artenlared.com/latinoamerica/mexico/el-museo-universitario-arte-contemporaneo-muac-recibe-a-su-visitante-50.html>

http://www.arts-history.mx/semanario/index.php?id_notas=03052010163642

Fuente imágenes: Fotografías archivo MUAC

Extras



Plan de producción:

- Investigación
- Redacción de guiones
- Rodaje
- Grabaciones
- Fotografía
- Investigación
- Postproducción

A continuación se presentan algunos ejemplos de Plan de producción que se plantearon desde el Inicio de producción para Periscopio. Además del cronograma de actividades fue necesario generar un método de organización del trabajo en el cual pudieran verse las tareas que debían de realizarse divididas por área de trabajo, Eje temático, participantes encargados (por lo general universitarios de Servicio social), fecha de entrega y actividad en específico.

Se incluye tan sólo la muestra de cómo se trabajó durante algunos meses, para tener una idea más general sobre la forma y organización del trabajo que ha sido llevado a cabo durante la producción de Periscopio, desde los primeros *Teasers* de presentación del proyecto en 2010 hasta los videos generales por Eje temático en 2011.

Plan de Producción: Mayo-Junio de 2010

Objetivos de producción:

Durante el mes de mayo y junio se pretende generar un diseño y estilo para Periscopio. Una vez elegido el estilo, se diseñarán las planillas para Ejes temáticos y cortinillas, las cuales servirán de guía audiovisual para las producciones. Prácticamente se llevará a cabo el preludio y la estructura básica que sostenga el proyecto audiovisual de Periscopio, por lo que se le deberá dar el tiempo necesario para perfeccionar cada Eje propuesto.

Estos dos meses de preproducción incluyen además de la parte creativa, el trabajo paralelo con la organización de la producción:

1. Generar el catálogo de todos los materiales existentes
2. Hacer un plan de producción conforme al calendario de actividades del Museo y los materiales del catálogo.
3. Armar un calendario de producción y lista de necesidades por día.
4. Generar las bases metodológicas para el proceso de producción y posproducción (escaletas y guiones predeterminados, por eje temático, cortinillas y contenidos audiovisuales)
5. Seleccionar y dar prioridad a ciertas producciones dependiendo de las necesidades del departamento Enlace Educativo y posibilidades técnicas con las que se cuentan.
6. Finalmente presentar una programación piloto a finales del mes de Junio de 2010.

| Área | Eje | Descripción de actividad | Encargado | Tiempo de producción sugerido | Fecha de inicio y entrega final |
|-----------|-------|--|-------------------|-------------------------------|---------------------------------|
| Prod | Todos | Toma de fotografías y grabación de imágenes para el diseño de cortinillas por Eje Temático | Laura Iván | 2 días | Viernes 14 de mayo |
| Org. Prod | Todos | <p>Diseño de planillas para cortinillas Institucionales:</p> <p>Generar el diseño preliminar de las cortinillas de presentación por Eje. Se busca contar por lo menos con 3 diseños diferentes.</p> <p>Miriam: Cortinilla Vinculación</p> <p>Laura e Iván: Feedback del visitante</p> <p>Ivan: Enlace Educativo</p> <p>Laura: Abstractos</p> | Laura Iván Miriam | 15 días | 3-21 de mayo |

| | | | | | |
|--------------|-------|---|--|-----------|---------------|
| Org Prod. | Todos | Catalogación de material existente | José | 3 semanas | 3-21 de mayo |
| Org Prod. | Todos | Focus group en el que se analice y vote por el diseño de cortinilla más adecuado para su producción. (Realizar un cuestionario de opción múltiple) | Público en general * 30 personas Coordinación | 2 días | 26-27 de mayo |
| Prod | 2 | Grabación: La obra Arte Povera llega al Museo. "Tras bambalinas". | Laura ***Enlaces | 1 día | 22 de mayo |
| Prod | 2 | Desmontaje de la exposición: Félix González Torres Se hará una grabación durante los dos días. | ***Enlaces | 2 días | 23-24 de mayo |
| Org. Prod | Todos | Revisión de catálogo. Plan de producción para el mes de Junio | Laura Iván José *Muna | 1 semana | 24-28 mayo |

| | | | | | |
|--------------|-------|---|--------------------------|-----------|------------------------|
| Org. Prod. | Todos | Propuesta de contenido audiovisual para posproducción de piloto. Conforme al plan de producción y catálogo. Se busca relacionar temáticas entre sí con el material que se producirá. | Laura | 2 días | 1 y 2 de junio |
| Prod y Posp. | Todos | Una vez seleccionado el estilo de cortinillas general se iniciará la producción de plantillas de presentación por Eje temático. | Laura Ivan Miriam | 1 mes | 31 de mayo-28 de Junio |
| Org Prod. | Todos | Abrir una cuenta de correo electrónico para Periscopio *** (preguntar Muna) | Laura | 1 día | 1 de junio |
| Org. Prod. | 1 | Sentar las bases para la convocatoria de proyectos extraordinarios, la cual se planea presentar para finales de Julio, una vez que se de marcha al proyecto Periscopio. | Laura Iván *Muna | 1 semana | 7 de Junio-11 de junio |
| Org Prod. | Todos | Crear un blog para Periscopio (posteriormente se trabajará en el contenido y diseño de la página) | Laura Iván ***Muna | 2 días | 7 de junio |
| Org Prod. | 5 | Inicio de Investigación para cortinillas: ¿Sabías qué? – Pendiente Temáticas conforme al plan de producción Quizzes, Mini Bio | José | 2 semanas | 21 de Junio |

Mayo de 2010 /Plan de Rodaje

| Fecha y Horario | Actividad | Participantes | Locación | Necesidades técnicas y materiales |
|---|---|---|-------------------------|---|
| <p>Viernes 7 de mayo</p> <p>11:00am-13:00pm</p> | <p>Se realizará una sesión fotográfica con algunos Enlaces y visitantes del museo.</p> <p>El objetivo de producción es hacer una edición en Stop motion con las fotografías tomadas para el diseño de cortinillas del Departamento Enlace Educativo y Feedback del visitante.</p> | <p>Cámara y diseño de Arte:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Laura -Iván <p>3 Personas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Chavos de Enlace <p>5 personas de público en general:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Niño y niña -2 jóvenes -1 adulto | <p>Ágora, MUAC</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Cámara fotográfica Cybershot, memoria y batería. -Tripié -Scrabble -Pizarrón -Plumones -Juguetes -Cámara Panasonic** |
| <p>Sábado 22 de mayo</p> <p>***Horario confirmar***</p> | <p>La obra: Arte Povera llega al museo.</p> <p>Se hará una grabación de la llegada de la obra.</p> | <p>***confirmar Enlaces</p> | <p>*** confirmar***</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Tripié Manfrotto grande -Cámara Panasonic Memoria y batería |

| | | | | |
|--|---|---|-----------------------------|--|
| <p>Domingo 23 y Jueves 24 de mayo</p> <p>*** Horario a confirmar***</p> | <p>Desmontaje de Félix González Torres</p> <p>Grabación y toma de foto fija</p> | <p>*** Confirmar Enlaces</p> | <p>Sala , MUAC</p> | <p>-Cámara fotográfica Cybershot, memoria y batería.</p> <p>-Tripié Manfrotto grande</p> <p>-Cámara Panasonic</p> <p>Memoria y batería</p> |
| <p>Lunes 31 de mayo</p> <p>(duración pendiente)</p> <p>***Horario a confirmar***</p> | <p>Inicio de Montaje: Arte povera</p> <p>Grabación del proceso</p> | <p>Laura</p> <p>*** Confirmar Enlaces</p> | <p>Sala ***</p> <p>MUAC</p> | <p>-Cámara fotográfica Cybershot, memoria y batería.</p> <p>-Tripié Manfrotto grande</p> <p>-Cámara Panasonic</p> <p>Memoria y batería</p> |

Plan de Producción Octubre-Noviembre 2010

| Área | Eje | Actividad | Integrante | Fecha entrega |
|------------------------|-------|--|---------------------------------------|---------------|
| Diseño | Todos | <p>Tablero general de Periscopio:</p> <p>Animación de un tablero de Periscopio interactivo donde se muestre la selección por Eje Temático.</p> <p>Éste servirá para dar entrada y conexión a cada uno de los videos proyectados.</p> <p>Entregar 4 videos Widescreen en .mov (1 por Eje)</p> | Ivanchis | 29 Octubre |
| PosProd. | 5 | <p>Corrección final de videos editados de Momentos MUAC</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 videos en .mov | Laura | 29 Octubre |
| Diseño e Investigación | 5 | <p>Corrección final de Cortinillas educativas:</p> <p>-¿Sabías que...?</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 videos <p>-Mini Bio</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 videos | Ivanchis, José Antonio y Daniel | 4 noviembre |

| | | | | |
|------------------|-------|--|---|--|
| PosProd. | Todos | <p>Entrega de corrección final de videos Teasser</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5 Videos en .mov | Laura | 4 Noviembre |
| Audio y PosProd. | Todos | <p>Musicalización de Momentos Muac: 4 videos</p> <p>Arreglar niveles de teasers: 5 videos</p> <p>Finales con audio de Cortinillas: Sabías que y Mini Bio.</p> | Jerónimo | 4 de noviembre |
| Proyección | Todos | <p>Loop para pruebas preliminares de Periscopio</p> <p>Total: 25 clips de video</p> <p>(Estos videos deberán quedar listos y corregidos para la fecha propuesta)</p> <p>Periscopio animación Submarino: 1 video</p> <p>5 videos de Teaser: ¿Qué es Periscopio?, Enlace Educativo, Museo y Exhibiciones, Vinculación y Opinión del visitante.</p> | <p>Muna/Salvador/Luis</p> <p>Ivan Avilés</p> <p>Laura</p> | <p>Presentación previa:</p> <p>5 de noviembre</p> <p>(para generar un DVD)</p> <p>Presentación general:</p> <p>8-10 de noviembre</p> |

| | | | | |
|--|--|---|---|--|
| | | <p>Tablero: 4 videos: 1 por eje, con su color correspondiente</p> <p>Mini Bio: 4 videos</p> <p>Sabías que... 4 videos</p> <p>Momentos MUAC: 4 videos</p> <p>Entradas de Cortinillas Educativas: 1 video ¿Sabías qué?... (azul) 1 video Momentos Muac (verde/morado) 1 video Mini Bio (Naranja)</p> | <p>Ivanchis/Jerónimo</p> <p>Ivanchis/Daniel/ José/Jerónimo</p> <p>Laura(video)/ Jerónimo (audio)</p> <p>Laura</p> | |
|--|--|---|---|--|

Plan de Producción Marzo/Abril 2011

Objetivos de producción:

- Grabar Montaje de nuevas exposiciones: Doris Salcedo.
- Grabar Desmontaje Cai Guo-Qiang.
- Tener mínimo 4 videos editados para finales de Abril.
- Iniciar investigación y guiones para nuevas cortinillas de ¿Sabías que...? MiniBio.
- Comenzar planeación de Momentos MUAC.
- Editar y musicalizar al menos 4 videos para programación de Periscopio.

| Área | Eje | Actividad | Encargado | Fecha de entrega |
|---|----------------------------------|---|---------------|------------------|
| Investigación, documentación, selección y guiones | <p>Todos</p> <p>5</p> <p>1/2</p> | <p>Revisión y selección de materiales en MiniDV para edición.</p> <p>Comenzar a grabar materiales en DVD para liberar espacio en memorias.</p> <p>Catálogo de CD y DVD: Actualización</p> <p>Investigación, selección y redacción de guiones para <i>MiniBio</i> y <i>¿Sabías que...?</i></p> <p>Investigación para redacción de guiones de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cai Guo-Qiang – 1 montaje y 1 capacitación. • Entrevista In site • Performance Dias & Riedweg • Taller de explosiones | Mariana Mejía | 7 de abril |

| | | | | |
|-------------------------|-------------------------------------|--|----------------|--------------------------------------|
| Realización | 1 | <p>Grabación:</p> <p>Grabación y fotografías de sala Cai Guo-Qiang (sin visitantes) para editarlo después en video de montaje /Grabación de desmontaje</p> | Jerónimo/Laura | 10 de marzo |
| Diseño y Postproducción | <p>2</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>2</p> | <p>Edición de:</p> <p>Edición de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Montaje y procesos de producción de obras Cai Guo-Qiang • Inauguración de Sala <p>Edición de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taller de explosiones de Cai Guo-Qiang <p>Edición de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacitación con César Martínez | Laura | Todos editados para finales de Abril |

Catálogos de material audiovisual:

Se incluye en este Proyecto de Producción un ejemplo de la forma de catalogación que se sigue en el Departamento Enlace Educativo. Esta catalogación deberá renovarse de manera constante conforme la existencia de nuevo material audiovisual. Para **MiniDV** se deberán incluir datos específicos como: Número de Cassette, Eje al que pertenece, Contenido específico y duración total.

| No. Cassette MiniDV | Eje | Contenido | Duración |
|------------------------|-----|--|----------|
| MDV-E1-001 | 1 | Talleres: Arte y reuso Poética del espacio: taller de instalación. Capacitación: Capacitación Enlace Educativo. MUAC. 18 de mayo, 2009 | 44'33" |
| MDV-E2-003 | 2 | Montaje-desmontaje: Cildo Meireles Desmontaje "Una Fábrica, una máquina, un cuerpo" MUAC 12 de enero, 2010. | 57' 27" |
| MDV-E3-002 | 3 | Programa Nacional de Interpretación Conferencias: Gestión de exposiciones Guadalajara 3 de noviembre, 2009 | 71'48" |

Los **CD y DVD** se catalogan como Internos (material que se produce directamente en el MUAC) y externos (material que se obtiene de otras instituciones, artistas, eventos, exposiciones y/o películas), y deberán incluir datos como: No. de disco en catálogo, Eje Temático al que corresponda, Nombre del DVD y Contenido específico (se recomienda hacer una revisión y redacción breve del contenido en Imágenes, texto, o archivo según sea el caso) y duración total. Estos catálogos se incluyen directamente en una carpeta de discos donde se documentan constantemente los nuevos materiales.

| No. Catálogo DVD | Eje | Nombre y Contenido | Duración |
|------------------|-----|---|----------|
| DVD005 | 2 | Entrevista a Ulf Rollof: Imágenes sobre su obra y descripción de las piezas realizadas por el artista. MUAC, 2009 | 8'20'' |

| No. Catálogo CD | Eje | Nombre y Contenido | Duración |
|-----------------|-----|--|----------|
| CD 0034 | 1 | Conversatorio del Bioterio II: Bioética Entrenamiento ratas bioterio Audio Participación: Denisse Horcasitas, Vida Ortega Font, Valeria Ruiz y Ana María Santillán Doherty MUAC Sábado 14 de Marzo de 2009 | 59'17'' |

Créditos y agradecimientos Periscopio



Quiero agradecer especialmente a todos los participantes del MUAC que han contribuido en el proyecto Periscopio, desde mayo de 2010 a la fecha.

Jerónimo Espejo Guzmán

Camilo Christen

Francisco Lucotti

Iván Montes de Oca Castro

Daniel Mancera Rivera

José Antonio Sánchez Ortega

Tania Valeria González Alonso

Omar Sánchez Díaz

Javier Arcelus Cano

Paulina Camou Pérez

Edgar De la Cruz Zárate

Mario Iván Pontón García

Mariana Mejía Saldaña

Adrián Bassols de la Rosa

Ilia Tamara Puente García

Francisco Javier Montes Alcocer

Bibliografía



Acha, Juan, *Arte y sociedad: Latinoamérica*, México, FCE, 1979.

Acha, Juan *Los conceptos esenciales de las artes plásticas*, Ediciones Coyoacán, Segunda Edición, México, 2006.

Benassini, Claudia, Octavio Islas (coord.), *Internet, columna vertebral de la sociedad de la información*, ITESM-Porrúa, México, 2005.

Benjamin, Walter, "Illuminations", en *The work of art in the age of mechanical reproduction*, Schocken Books, Nueva York, 1955

Briggs Asa, Meter Burke, *De Gutenberg a Internet*, Taurus, México, 2006.

Castells, Manuel, "Paraísos comunales: identidad y sentido en la sociedad red", en *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. 2. El poder de la identidad. Madrid, Alianza, 1998.

Campos Delgado, Raúl *La producción de contenidos en el proceso de producción*", Tesis de licenciatura, Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM, Diciembre de 2009.

Eco, Humberto, *¿Cómo se hace una tesis?*, España, Gedisa, 2001.

Friedberg, Anne, "The age of cinema: multimedia and technological change" en, Christine Gledhill, Linda Williams, *Reinventing Film Studies*, Amold, Oxford U.P., London/Nueva York, 2000.

García Canclini, Néstor. "Las identidades como espectáculo multimedia", en *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México, Grijalbo, 1995.

Guasch Ana María, *El arte último del Siglo XX, del posminimalismo a lo multicultural*, Alianza forma, Madrid, 2000.

Hoffman Donald, *Inteligencia visual: cómo creamos lo que vemos*, Barcelona, Paidós, 2000.

Knapp, Mark, *La comunicación no verbal: el cuerpo y el entorno*, Paidós, México, 2003.

Konigsberg, Ira, *Diccionario técnico Akal de cine*, Akal, España, 2004.

Kuhn Thomas, *El camino desde la estructura*, España, Paidós, 2002.

Hall, Doug, Rally Jo Fifer, *Illuminating video, An essential guide to videoart*, Aperture Foundation, Estados Unidos, 1990.

Hayward, Susan *Cinema studies, the key concept*, Routledge, Estados Unidos, 2006.

Lèvy, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós, 1999.

Lumbreras, Jorge, *Posturas de conocimiento de la comunicación*, México, UNAM, 2001.

Maffesoli, Michel, *El tiempo de las tribus. El ocaso del individualismo en las sociedades postmodernas*, México, SXXI, 2004.

Márquez Pérez, Marcos Enrique, "La Gioconda en México", en Lourdes Romero, coord., *Espejismos de papel. La realidad construida*, Mexico, FCPS, UNAM, 2006, pp.13-48.

Márquez Pérez, Marcos Enrique, "Acerca del significado de las imágenes periodísticas", en Lourdes Romero coord., *Espejismos mediáticos. Ensayos sobre la construcción de la realidad periodística*, México, SITESA, FCPS, 2009, pp. 39-56.

Mattelart, Armand, Michelle Mattelart, *Historia de las teorías de la comunicación*, Paidós, España, 1997.

McLuhan, Marshall, *Comprender los medios de comunicación, las extensiones del ser humano*, Paidós, España, 1996.

Miklos, Tomás, María Elena Tello, *Planeación prospectiva: una estrategia para el diseño del futuro*, 3era reimpresión, México, Centro de Estudios prospectivos de la fundación Barrios Sierra y Limusa, 1993.

Roszak Theodore, *El culto a la información. El folclore de los ordenadores y el verdadero arte de pensar*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1988.

Sánchez, Antulio, "Realidades y virtualidades" en *Territorios virtuales*, México, Taurus, 1997.

Téllez Parra, Emilio "Videoarte y Narratología" Tesis de Licenciatura, Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM, México, Octubre de 2006.

Turkle, Sherry, *La vida en la pantalla*, Barcelona, Paidós, 1997.

En la red:

Gabriel Menotti, The contrary of the movie theater
en http://vjtheory.net/web_texts/friend_text_menotti.htm
Consultado el 18 de septiembre de 2009

<http://www.muac.unam.mx>

Consultado el 3 de febrero de 2011

PRESTADO

Tesis que presenta **Laura Isabel Bassols De la Rosa**
Para obtener el grado de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales
Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación
Museo Universitario Arte Contemporáneo