



# CÓMO ELABORAR UN PROYECTO CULTURAL

(y no frustrarse si no lo  
seleccionan)

CARLOS E. GARCÍA MARTÍNEZ

GUÍA PARA PARTICIPAR EN LA  
CONVOCATORIA DEL PROGRAMA DE  
ESTÍMULO A LA CREACIÓN Y  
AL DESARROLLO ARTÍSTICO

DIRECCIÓN GENERAL DE VINCULACIÓN CULTURAL

Eudoro Fonseca Yerena  
DIRECTOR GENERAL

Leonel Maciel Ramírez  
DIRECTOR DE VINCULACIÓN CON ESTADOS Y MUNICIPIOS

COORDINACIÓN EDITORIAL  
Beatriz Sánchez Zurita

REVISIÓN Y CUIDADO DE LA EDICIÓN  
Aldo M. Alba Ramírez

DISEÑO  
Josefina Larragoiti Oliver

PORTADA  
Gilberto Aceves Navarro

ILUSTRACIONES  
Beatriz Sánchez Zurita

PRIMERA EDICIÓN  
Agosto de 2006

DR © Carlos E. García Martínez  
DR © Consejo Nacional para la Cultura y las Artes  
Av. Paseo de la Reforma 175, esq. Río Támeis, piso 7, C.P. 06500, México, D.F.

ISBN 970-35-1106-6

Este texto no puede ser reproducido, total ni parcialmente, por ningún medio electrónico o de otro tipo sin autorización escrita del editor.

“Este Programa es de carácter público, no es patrocinado ni promovido por partido político alguno y sus recursos provienen de los impuestos que pagan los contribuyentes. Está prohibido el uso de este programa con fines políticos, electorales, de lucro y otros distintos a los establecidos. Quien haga uso indebido de los recursos de este programa deberá ser denunciado y sancionado de acuerdo a la ley aplicable y ante la autoridad competente”

Impreso en México  
Print in México

# ÍNDICE

5	INTRODUCCIÓN
9	CAPÍTULO I. CÓMO OPERA EL PROGRAMA
11	—— 1. El Programa y sus alcances
12	—— 1.1 Objetivo general
12	—— 1.2 Objetivos específicos
13	—— 1.3 Líneas de trabajo
13	—— 1.4 Beneficiarios
14	—— 1.5 Descripción de las categorías básicas
16	—— 1.6 Las disciplinas artísticas
18	—— 1.7 La estructura operativa del Programa
18	—— 1.7.1 La Comisión de Planeación (función operativa)
19	—— 1.7.2 Estructura y composición
19	—— 1.7.3 Principales funciones
20	—— 1.7.4 Dinámica de operación
20	—— 1.8 La Comisión Técnica (función dictaminadora)
21	—— 1.8.1 Criterios de selección
22	—— 1.9 ¿Cuáles son los derechos y las obligaciones?
23	—— 1.10 Los contenidos de la convocatoria
24	—— 1.11 Las bases generales de participación
26	—— 1.12 Preguntas recurrentes al Programa

**CAPÍTULO II. CÓMO ELABORAR UN  
PROYECTO**

<b>33</b>	—	2.1 El proyecto artístico
<b>34</b>	—	2.2 El proyecto cultural
<b>37</b>	—	2.3 Orden y contenidos básicos de un proyecto
<b>38</b>	—	2.4 La redacción del proyecto
<b>39</b>	—	2.5 Sugerencias para la redacción del borrador y proyecto definitivo
<b>41</b>	—	2.6 El título y subtítulo
<b>46</b>	—	2.7 Los antecedentes
<b>47</b>	—	2.8 La justificación
<b>48</b>	—	2.9 El objetivo general
<b>52</b>	—	2.10 Los objetivos específicos
<b>54</b>	—	2.11 La meta
<b>56</b>	—	2.12 Cronograma de actividades
<b>58</b>	—	2.13 Cómo presentar la bibliografía
<b>59</b>	—	2.14 Y si no seleccionan tu proyecto...

**CAPÍTULO III. ANEXOS**

<b>63</b>	—	3.1 Sugerencias de los operativos del Programa
<b>65</b>	—	3.2 Formatos
<b>66</b>	—	3.3 Curriculum vitae
<b>69</b>	—	3.4 Glosario

<b>72</b>		<b>BIBLIOGRAFÍA</b>
-----------	--	---------------------

# INTRODUCCIÓN

**D**esde el inicio de los tiempos los creadores de arte han estado presentes, nos deslumbran, regocijan, confrontan o seducen. Sus pensamientos y sus obras se convierten en puntos de inflexión de nuestras vidas, al grado que no es posible entender este modo de vivir sin la asociación con la cultura y las obras de arte que alimentan la esfera de sueños comunes y forman parte de la zona sagrada de nuestro mundo interior.

Durante muchísimos años los artistas y sus aprendices dependieron de la buena voluntad de filántropos y mecenas que, por medio de encargos y contratos personales, garantizaban la supervivencia de los talleres. Hasta hace poco tiempo era verdaderamente impensable dedicarse al estudio de la cultura de manera independiente y, los pocos que lo intentaron, conocieron las graves penurias que implicó su decisión. A pesar de ese pasado, actualmente muchos jóvenes orientan su vocación hacia los ámbitos del arte y la cultura, se preparan y desean fervientemente convertirse en artistas profesionales o en promotores culturales de tiempo completo.

Para atender esas inquietudes, hace más de una década que las instituciones de cultura mexicanas incluyeron en sus políticas culturales algunos programas que tienen como objetivo mejorar las condiciones de los creadores artísticos o

culturales y les otorgan estímulos económicos a través de convocatorias públicas. Estos apoyos consisten en asignaciones económicas mensuales, cuyas cantidades varían de acuerdo con las categorías y disciplinas e, inclusive, cambian de un estado a otro, aunque todos coinciden en los procedimientos de participación y selección.

Invariablemente, el documento fundamental para participar en el proceso es un proyecto que permita a la Comisión Técnica conocer el perfil del autor, su nivel de creatividad, el tipo de obra que realizará, los resultados que pretende obtener, etcétera.

Para los principiantes, este requisito puede parecer algo complicado, pero no lo es. Sin darnos cuenta todos elaboramos proyectos a lo largo de nuestras vidas, en el ámbito familiar, en la escuela, en el trabajo, algunos más importantes que otros; a tal grado que podemos considerar a la vida misma como un proyecto. Siempre existirán circunstancias que deben resolverse de manera ordenada y con plazos determinados. Su realización permite el crecimiento humano a través de objetivos, metas y acciones para conseguirlas.

Por su parte, las instituciones federales y estatales que emiten las convocatorias se encuentran ante la obligación de entregar esos apoyos de manera justa, equitativa y transparente, por ello someten a concurso los estímulos buscando que prevalezcan condiciones similares para la selección de los proyectos, y que las convocatorias expresen con toda claridad los procedimientos para tener acceso a estos beneficios.

Sin embargo, esa intención de *igualdad de circunstancias*, no siempre se cumple entre los participantes, porque mientras existen creadores, intérpretes o promotores culturales muy organizados y formales que toman en serio su quehacer,

otros participantes –aunque poseen grandes dotes artísticas, son incapaces de redactar una idea de manera correcta, carecen de orden y de estrategias para obtener beneficios institucionales. Este problema había sido atendido a través de talleres de *elaboración de proyectos* que las instituciones ofrecían a los interesados pocos días antes del cierre de la convocatoria respectiva aunque, por diversas circunstancias, no siempre podían participar todos los postulantes.

Los participantes no seleccionados en esos concursos suelen convertirse en los principales detractores del Programa, afirmando que los estímulos están comprometidos de antemano, que siempre ganan los mismos proponentes, que hay corrupción, sin admitir la posibilidad de que sus proyectos no fueron seleccionados debido a que estuvieron mal planteados, a que carecían de algún requisito o simplemente que sus propuestas eran de calidad inferior a las seleccionadas.

Argumentan a su favor que lo importante son los contenidos: las propuestas o las ideas verdaderamente originales y tienen razón; pero también es cierto que existe una asimetría entre la oferta y la demanda de apoyos, y que la manera más inteligente de participar en esos concursos es hacer todo lo posible por reducir al mínimo las posibilidades de ser rechazado, presentando proyectos creativos e interesantes, que contengan objetivos claros, precisos y metas bien definidas.

Diversas encuestas y entrevistas revelan que las motivaciones de los postulantes son diversas y el atractivo económico no es la única, ni la principal razón de su participación, porque la satisfacción de resultar seleccionados por un grupo de expertos o el reconocimiento que otorgan las instituciones a su obra, motivan a muchos creadores y promotores a concursar. A otros les atrae la asesoría personal de un tutor

experto que, en su caso, también puede ofrecer el Programa o incluir esta distinción en su *curriculum* artístico.

La intención del presente trabajo es proporcionar una serie de pautas básicas para diseñar proyectos artísticos y culturales que cumplan con los requisitos de las convocatorias del Programa de Estímulo a la Creación y al Desarrollo Artístico (PECDA), de modo que resulten atractivos al jurado dictaminador. Se puso especial cuidado en el diseño de ejercicios y se ha elegido el formato de cuaderno de trabajo para invitar a los participantes a poner en práctica su creatividad desde el primer momento.

Es importante señalar que este documento es una guía general, pero que cada institución cultural tiene sus particularidades, por lo que es muy importante revisar los contenidos de cada convocatoria y tomar en cuenta la flexibilidad que caracteriza a este Programa.

También debe aceptarse por principio que no existe la seguridad de que el proyecto resulte seleccionado, aunque se sigan puntualmente todos los pasos propuestos y que la única certeza admisible es la de que si el jurado lo elige, es porque verdaderamente lo merecía.

Dr. Carlos E. García Martínez

CAPÍTULO I

CÓMO  
OPERA  
EL  
PROGRAMA



DANZA DANZA DANZA DANZA  
DANZA DANZA DANZA DANZA



# I

## EL PROGRAMA Y SUS ALCANCES

Muchos, por comodidad, llaman equivocadamente *becas* a los estímulos que otorga el Programa. Beca es una pensión temporal para realizar estudios y lo que ofrece el Programa es un estímulo para desarrollarse como creador o ejecutante. Al Programa generalmente lo conocen por el nombre de su mecanismo financiero: Fondo Estatal o, según la entidad federativa, FOESCA, FESCA, FOECA, que se forma por las aportaciones económicas bipartitas del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA) y el Gobierno del Estado. En realidad se trata de un programa nacional, cuyo nombre es el de Programa de Estímulo a la Creación y al Desarrollo Artístico (PECDA), que ofrece estímulos económicos y asesoría específica a artistas y estudiosos de la cultura que resulten seleccionados por un grupo de especialistas, para realizar un proyecto creativo en las diversas disciplinas artísticas señaladas en una convocatoria abierta.

Este Programa opera en todo el país desde 1993, con la finalidad de ampliar las oportunidades para la creación de calidad y el desarrollo artístico en las entidades federativas del país. Desde los primeros años de operación otorga sus estímulos exclusivamente a través de convocatorias públicas, bajo criterios y principios de legalidad, democracia y transparencia. Las reglas de operación iniciales del Programa fueron publicadas en el Diario Oficial de la Federación el 13 de marzo de 2002 y tienen como marco jurídico el Convenio Marco de Colaboración para el Desarrollo y Descentralización de Bienes Culturales y Artísticos, que

firman el gobierno federal, a través del CONACULTA, con cada una de las entidades federativas, representadas por sus respectivas instituciones culturales. Las reglas de operación del Programa pueden ser consultadas en el portal de Internet del CONACULTA:

[www.conaculta.gob.mx](http://www.conaculta.gob.mx)

La característica principal del Programa es su versatilidad, que permite la inclusión de nuevas categorías y disciplinas si los responsables de la operación (Comisión de Planeación) así lo determinan y las políticas culturales de las entidades federativas lo requieren. Aunque prevalece la tendencia de privilegiar la categoría de Jóvenes Creadores; es decir, que el mayor número de estímulos se destinan, en lo posible, a los artistas jóvenes mexicanos.

A lo largo del país el Programa de Estímulo a la Creación y al Desarrollo Artístico ha permitido a muchos artistas cristalizar sus sueños, sus proyectos, confrontarse con el difícil mundo del arte o consolidar su vocación, al grado de que muchos de los creadores de prestigio nacional, en algún momento, recibieron apoyos de este Programa.

## 1.1 OBJETIVO GENERAL

Promover el desarrollo cultural del país a mediano y largo plazos, mediante el estímulo a la creación artística entre los creadores mexicanos, combinando esfuerzos y recursos que las instituciones públicas y la sociedad civil, dedican a estimular la creación artística y cultural de calidad.

## 1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Otorgar estímulos económicos individuales o colectivos a creadores artísticos y estudiosos de la cultura nacional, para apoyar la realización de proyectos originales, con propuestas imaginativas y novedosas en diferentes especialidades artísticas.

- Desarrollar el potencial del Programa como instrumento para apoyar el trabajo profesional de calidad de artistas y creadores culturales.
- Animar el desarrollo profesional de los artistas y creadores culturales de los estados y vincular proyectos artísticos estatales con los municipales y con los de otras regiones.

### 1.3 LÍNEAS DE TRABAJO

Estímulos a la creación y al desarrollo artístico en diversas categorías y modalidades acordes con las necesidades de cada entidad federativa.

1. Capacitación y formación artística tendiente a la profesionalización.
2. Apoyo a producciones escénicas.
3. Apoyo a proyectos editoriales.
4. Difusión de los creadores y sus obras.
5. Difusión del patrimonio cultural.

La distribución de los recursos por línea de trabajo se hace atendiendo a las necesidades de desarrollo cultural de cada entidad y con base en las políticas federal y estatal de cultura. Los estímulos y apoyos se asignan bajo criterios y principios de legalidad, democracia y transparencia.

### 1.4 BENEFICIARIOS

Se considera beneficiarios a los creadores artísticos ejecutantes, intérpretes, promotores, investigadores y grupos artísticos que resulten seleccionados por una Comisión Técnica y que estén debidamente avalados por la Comisión de Planeación del Programa en cada entidad.

## 1.5 DESCRIPCIÓN DE LAS CATEGORÍAS BÁSICAS

Es necesario recordar que cada estado emite su propia convocatoria y que las categorías pueden variar de un estado a otro (consulte la convocatoria local).

### A. JÓVENES CREADORES

Estímulos destinados a fomentar el desarrollo de la creatividad en artistas entre los 18 y 35 años de edad, que sean originarios o radiquen en el estado, que presenten propuestas relevantes en las áreas de letras, artes visuales, artes plásticas, teatro, danza y música.

### B. CREADORES CON TRAYECTORIA

Reconocimiento al quehacer intelectual y artístico de creadores de cualquier edad, que cuenten con obra de reconocido prestigio. Se otorga como un aliciente para la ampliación o difusión de su trabajo. El creador deberá ser originario o radicar en el estado. Esta categoría otorga estímulos a escritores, artistas plásticos, dramaturgos, coreógrafos y compositores.

### C. DESARROLLO ARTÍSTICO INDIVIDUAL (EJECUTANTES)

Promueve el desarrollo profesional de actores, escritores, artistas plásticos, bailarines e instrumentistas. El Programa brinda apoyos para la realización de proyectos que propongan acciones de valoración, rescate o difusión de diferentes géneros artísticos. De esta manera, por ejemplo, se han apoyado proyectos relacionados con la búsqueda de nuestras raíces, así como otros cuyo propósito era fomentar el desarrollo de vanguardias culturales y artísticas.

### D. DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL

Tiene el propósito de fomentar el desarrollo de proyectos individuales o colectivos de investigación, producción y diseño de materiales escritos,

gráficos, audiovisuales o electrónicos, que difundan entre amplios sectores de la población las más diversas manifestaciones del patrimonio artístico, cultural, histórico, arquitectónico, arqueológico y otras expresiones culturales de cada una de las entidades federativas. Se procura la vinculación de esta categoría con aquellos temas o aspectos del patrimonio cultural que sean prioritarios en las políticas culturales del estado, además de que los productos finales tengan las características necesarias para una real incidencia entre públicos extensos.

#### **E. GRUPOS ARTÍSTICOS**

Apoyo a la difusión del trabajo de grupos y compañías consolidadas e independientes, para el montaje o la presentación de una de sus obras ya puestas o programa artístico ya montado en las disciplinas de teatro, danza y música. Los lugares y fechas de presentación serán incluidos en el proyecto y deben ser acordados con las instituciones involucradas. Las propuestas que concursen deberán ser relevantes y viables, considerando que serán presentadas en plazas o espacios no convencionales y que se pretende beneficiar a públicos amplios.

#### **F. APOYO A PRODUCCIONES ESCÉNICAS (MÚSICA, DANZA Y TEATRO)**

Tiene por objeto el apoyo a la producción de obras teatrales, coreográficas o escénico-musicales que resulten viables y de interés para el desarrollo cultural de la entidad. Como parte del estímulo, los grupos, compañías, solistas (acompañados de un ensamble) de la entidad, podrán participar con un sólo proyecto de producción escénica o repertorio, que contemple su presentación pública en un plazo máximo de seis meses a partir de la primera ministración.

#### **G. FORMACIÓN ARTÍSTICA PROFESIONAL (NO FORMAL)**

Se propone estimular la formación y la capacitación de los artistas de

la entidad y elevar su calidad y nivel profesional, a través de distintas opciones de formación no formal (talleres, diplomados, cursos, seminarios, etcétera). Algunas entidades dan prioridad a la profesionalización vinculada con instituciones educativas de prestigio, mientras que otras favorecen el apoyo a estudios en el extranjero. Asimismo, existen matices y variantes relacionadas con otros proyectos y programas institucionales estatales.

#### **H. PROGRAMA DE PUBLICACIONES**

Tiene como objetivo apoyar la producción de obras terminadas inéditas o agotadas de artistas, intelectuales e investigadores, cuya edición resulte relevante para el acervo cultural local y nacional, sin duplicar los esfuerzos del trabajo editorial de otras instituciones

#### **I. DIFUSIÓN DE LAS OBRAS Y SUS CREADORES**

Tiene por objeto promover de manera amplia y regular la creación artística de la entidad, no sólo la de los creadores y proyectos apoyados de manera directa por el PECDA sino también de aquellas que se consideren de interés público, por ejemplo exposiciones individuales o colectivas, ciclos, muestras, presentaciones. Se buscará la vinculación estrecha con los programas institucionales como festivales artísticos, estatales o regionales.

### **1.6 LAS DISCIPLINAS ARTÍSTICAS**

Las disciplinas artísticas y los géneros susceptibles de postular proyectos a este Programa son las que se muestran en la siguiente página.

Para alcanzar sus objetivos, este Programa también puede ofrecer tutorías a los beneficiarios que permitan el seguimiento a los proyectos y la atención personalizada que el artista requiera. La intención principal es que estos tutores contribuyan a la formación y consolidación de los artistas jóvenes.

## ARTES PLÁSTICAS

Dibujo, pintura,  
tapiz, escultura,  
gráfica, performance,  
instalación.

## ARTES VISUALES

Cine,  
fotografía,  
video,  
multimedia.

## DANZA

Coreografía, diseño  
escénico, puesta en  
escena, vestuario,  
utilería, accesorios,  
iluminación, sonido.

## LETRAS

Poesía, cuento, novela,  
ensayo, crítica,  
entrevista, periodismo  
cultural, dramaturgia,  
crónica, narración oral.

## MÚSICA

Composición,  
ladería, dirección  
(coro u orquesta),  
intérpretes, grupos  
musicales, coros.

## TEATRO

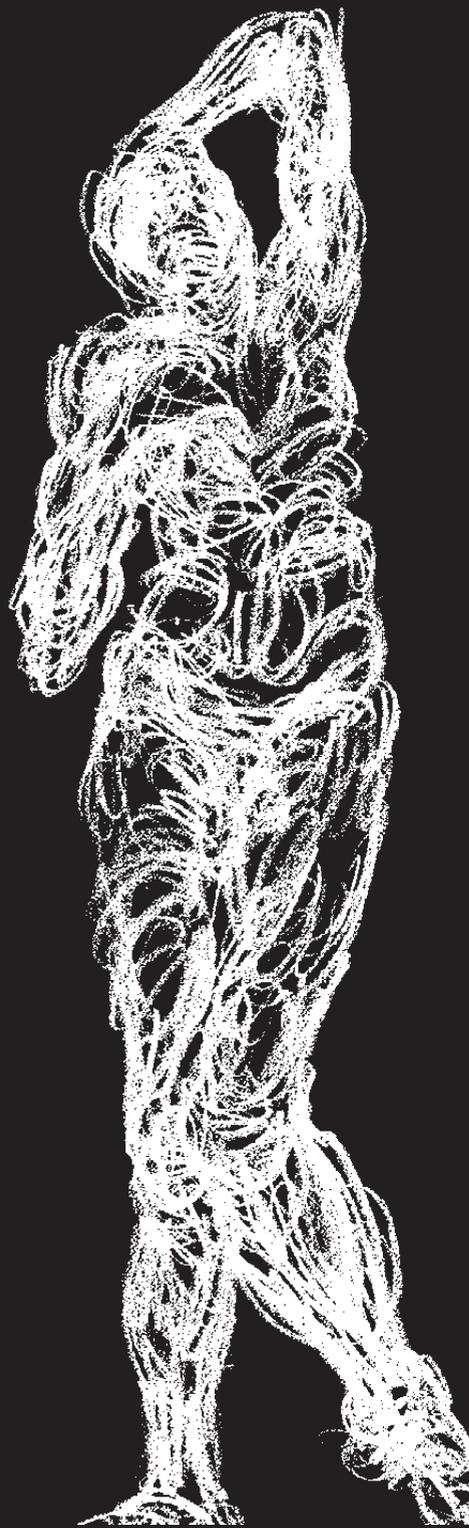
Puesta en escena,  
diseño escénico, títeres,  
iluminación, vestuario,  
sonorización, actuación,  
dirección, realización:  
escenografía, utilería,  
accesorios.

## PATRIMONIO CULTURAL

Patrimonio  
tangible,  
patrimonio  
intangibile.

## OTRAS

Investigación  
de las artes,  
promoción,  
difusión cultural.



## **1.7 LA ESTRUCTURA OPERATIVA DEL PROGRAMA**

El Programa está diseñado para que participen, con altos niveles de responsabilidad, los creadores artísticos, intelectuales y miembros de la sociedad civil, en dos instancias de carácter ciudadano con funciones operativas y dictaminadoras, bajo la forma de comisiones:

### **1.7.1 LA COMISIÓN DE PLANEACIÓN (FUNCIÓN OPERATIVA)**

Esta Comisión tiene la responsabilidad de acordar las líneas de trabajo (estímulos por convocatoria, formación, difusión, publicación) y la consecuente distribución general y particular de los recursos. Este cuerpo colegiado de administración y operación tiene atribuciones y facultades para la planeación, ejecución y supervisión del Programa, así como la obligación de transparentar los mecanismos de asignación de los recursos al desarrollo de proyectos, eliminando la subjetividad y anteponiendo criterios de calidad, pertinencia y equidad.

Sus miembros son invitados a participar por el titular de cultura del estado, como reconocimiento a su trayectoria, experiencia y calidad moral. Se involucran de manera desinteresada en la exploración de las necesidades del desarrollo artístico y cultural del estado y aportan su conocimiento en la atención a estas necesidades, en colaboración con las instituciones. Sus decisiones como cuerpo colegiado no son subordinadas en modo alguno a los criterios institucionales sino al beneficio de las comunidades artísticas a las que representan. Todo cargo en la Comisión de Planeación es de carácter honorario.

### **1.7.2 ESTRUCTURA Y COMPOSICIÓN**

La Comisión de Planeación está integrada por un grupo de siete a nueve personas:

1. Un coordinador: el titular de cultura de la entidad.
2. Un secretario técnico: generalmente personal de la misma institución.
3. Tres a cinco destacados intelectuales o artistas originarios o residentes del estado.
4. Un representante de la iniciativa privada.
5. Un representante del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

### **1.7.3 PRINCIPALES FUNCIONES**

1. Elaborar el Plan Anual de Trabajo del Programa.
2. Determinar la distribución general del presupuesto.
3. Difundir la información relativa a la forma en que se destinarán los recursos del fondo.
4. Designar a los miembros de la comunidad artística e intelectual que integrarán la Comisión Técnica (dictaminadora).
5. Elaborar el acta de acuerdos de cada reunión.
6. Proporcionar a los candidatos la asesoría necesaria para la presentación e inscripción adecuadas de sus proyectos.
7. En su caso, designar a los tutores o hacer las funciones de tutoría a los beneficiarios del Programa.
8. Supervisar que los recursos destinados a estimular la creación y el desarrollo artístico se utilicen exclusivamente para cumplir este objetivo.

#### 1.7.4 DINÁMICA DE OPERACIÓN

1. La Comisión de Planeación sesionará de manera ordinaria cuatro ocasiones al año y el número de sesiones extraordinarias que se requiera.
2. Las resoluciones adoptadas por la Comisión deben ser aprobadas por mayoría de votos.
3. En cada sesión debe levantarse un acta de acuerdos.
4. Los integrantes ciudadanos de la Comisión de Planeación no podrán ser funcionarios o empleados de la institución de cultura del estado.

### 1.8 LA COMISIÓN TÉCNICA (FUNCIÓN DICTAMINADORA)

Esta Comisión es la responsable de evaluar los proyectos a partir de la calidad de las propuestas y su pertinencia con relación al desarrollo cultural de la entidad. La virtud principal de los mecanismos propiciados por este Programa es la transformación sustancial de la relación tradicional entre las instituciones de gobierno y los creadores culturales, en lo referente a la toma de decisiones para la asignación de recursos a la creación, fincada en el principio de respeto a la libertad de expresión y de creación, eliminando cualquier forma de condicionamiento, limitación o censura y guiándose por los criterios básicos de calidad, equidad y pertinencia.

El número de integrantes de la Comisión Técnica podrá variar dependiendo de las categorías convocadas y del número de proyectos recibidos en cada disciplina, no obstante, la experiencia del Programa recomienda una composición mixta que guarde el equilibrio entre creadores de prestigio local y expertos conocedores a nivel nacional.

Para un mejor desempeño de su labor se proporciona a los jurados con suficiente tiempo, las bases de participación,

las convocatorias y los trabajos postulantes relacionados, clasificados y acompañados de los materiales de apoyo que les permitan evaluar los trabajos. Posteriormente, serán convocados todos los jurados a una Sesión Plenaria de Deliberación con la presencia de algunos representantes de la Comisión de Planeación, se realizará la dictaminación final de los proyectos concursantes, y sus resultados quedarán asentados en el acta correspondiente, que firmarán de conformidad todos los presentes.

#### **1.8.1 CRITERIOS DE SELECCIÓN**

- **LA EXCELENCIA**, entendida como un concepto que engloba a lo mejor del proceso creador y sus productos de las artes y la cultura.
- **LA CREATIVIDAD**, que se refiere a la capacidad artística para introducir en una actividad, producto o corriente artística existente, elementos que modifiquen sus características originales, logrando con ello dotarla de un nuevo enfoque o de nuevas características o cualidades.
- **LA ORIGINALIDAD**, entendida como la generación de un producto cultural que se distingue entre otros por contener elementos o características diferentes a los ya existentes.
- **LA INNOVACIÓN**, concepto referido a la introducción de novedades en la construcción de una obra de arte, que pretenda generar con su uso un precedente que pueda dar inicio a una tendencia, escuela o corriente.

- LA FACTIBILIDAD se refiere a que es posible realizar el proyecto propuesto, teniendo en cuenta los antecedentes curriculares del postulante, las características del producto final, el monto de recursos solicitado y el disponible en el Fondo.
- EL IMPACTO POTENCIAL del otorgamiento del estímulo para el desarrollo del artista o del proyecto propuesto.

### 1.9 ¿CUÁLES SON LOS DERECHOS Y LAS OBLIGACIONES DE LOS POSTULANTES?

Los responsables de los proyectos seleccionados recibirán el financiamiento por un monto y tiempo estipulados en la convocatoria, sin deducción de impuestos, siempre y cuando cumplan con el cronograma de trabajo y las metas comprometidas en su proyecto, por ello deberán presentar un informe mensual de los avances del trabajo, anexando la documentación probatoria de dichos avances.

Por su parte, si así lo precisa la convocatoria, tendrán derecho a recibir asesoría específica de tutores proporcionados por el estado, para el desarrollo de su proyecto creativo y el beneficiario se obliga a realizar su proyecto bajo la supervisión del tutor designado. Durante el año de vigencia del estímulo, o del periodo que señale la convocatoria, se obliga a dedicarse a su labor de creación y, específicamente, a la realización del proyecto creativo por el cual fue seleccionado.

Al terminar el proyecto, los beneficiarios deberán entregar un informe final de actividades y la institución entregará una carta de finiquito, en la que se estipule que los compromisos se cumplieron a cabalidad. Este documento es requisito

para participar en las emisiones siguientes del programa.

Los beneficiarios de este Programa en todo momento conservarán los derechos de autor sobre su obra, comprometiéndose a otorgar, en caso de publicación o difusión de los productos resultantes del proyecto, los créditos correspondientes al Programa de Estímulo a la Creación y Desarrollo Artístico y a las instituciones patrocinadoras.

La institución ejecutora formaliza con cada uno de los beneficiarios un convenio en el que se establecen los derechos y obligaciones de ambas partes, así como la forma en que será efectuado el pago de las ministraciones.

## 1.10 LOS CONTENIDOS DE LA CONVOCATORIA

A pesar de que se trata de un Programa nacional, cada estado diseña su propia convocatoria con elementos gráficos propios, todas contienen bases de participación y clausulados similares. Por ello es muy importante consultar la convocatoria de cada estado. En años recientes varios estados han tomado la decisión de ilustrar las portadas o los interiores con los mejores trabajos del año inmediato anterior, como un reconocimiento a la calidad de los contenidos y una forma de difusión de las obras producidas bajo estos patrocinios.

Debido a que cada estado tiene la facultad de ajustar la convocatoria a sus propias necesidades y políticas culturales locales, es posible que incluyan categorías particulares como *Crítica de arte* o *Apoyo para estudios en el extranjero*, mientras que otros estados no lo consideren necesario.

Todos los años las convocatorias aparecen de acuerdo con el calendario establecido por cada Comisión de Planeación, casi todas con una vigencia alrededor de 60 días para

participar, y la difusión de las mismas es responsabilidad de las instituciones culturales de cada entidad. Los resultados se difunden en los diarios de circulación estatal y los estímulos se entregan conforme a lo señalado en cada categoría de la convocatoria. Esto permite planear y programar la participación de los creadores con tiempo suficiente para evitar -al menos en teoría- las aglomeraciones del último día de vigencia de la convocatoria.

### 1.11 LAS BASES GENERALES DE PARTICIPACIÓN

Las bases generales son las *reglas del juego* que tienen todas las convocatorias, ahí se exponen los criterios y procedimientos para concursar, por eso es muy importante, antes que otra cosa, revisar (y cumplir) cada uno de los puntos.

La convocatoria invita a los creadores, ejecutantes, promotores e investigadores de la cultura y el arte, a concursar proyectos con duración de doce meses, los proyectos podrán ser individuales o colectivos (según la categoría en que concurse), y deberán ser *susceptibles* de realizarse a través del financiamiento que representan los estímulos.

Los proyectos deberán ajustarse estrictamente a un año de duración y por ningún motivo podrá exceder este lapso, tampoco deben plantearse metas que rebasen las posibilidades de realización con el monto recibido, porque el jurado lo calificará de *improcedente* y será desechado. Algunos participantes proponen metas muy ambiciosas con la intención de impresionar al jurado sin considerar que, de ser seleccionado, resultaría imposible su realización. En otras palabras, el criterio de *factibilidad* es fundamental en todo momento.

Con respecto al punto que dice textualmente: “Los recursos de este Programa son limitados y la aceptación o rechazo de proyectos no prejuzga su valor o importancia”, se incluyó para destacar que efectivamente los recursos son limitados y debe interpretarse como una invitación a volver a participar si el proyecto no resulta seleccionado. Si es el caso, sería conveniente revisarlo y tratar de identificar sus puntos débiles para corregirlos.

Con la finalidad de desalentar la formación de una *clientela* que monopolice los estímulos, en la convocatoria se especifica que no pueden participar las personas que recibieron estímulos en el año inmediato anterior, aunque se trate de proyectos diferentes.

Por lo anterior, toda intención de participar debe iniciar por una lectura cuidadosa de la convocatoria (que no ocupa más de diez minutos), lo que permite conocer los requisitos de participación, los perfiles de los candidatos, las categorías y disciplinas artísticas, la fecha de cierre de la convocatoria, etcétera.

Debido a su importancia, sugerimos una segunda lectura (o las que sean necesarias) con mayor cuidado, punto por punto, hasta tener la certeza de contestar correctamente las siguientes preguntas:

1.- *¿Sabe cuáles instituciones emiten la convocatoria?*

---

---

2.- *Mencione dos motivos de exclusión de la convocatoria:*

---

---

3.- *¿Dónde deberán entregarse las solicitudes de participación?*

---

---

4.- *¿Cuál es la fecha límite para la recepción de los proyectos?*

---

---

5.- *¿Cuándo serán publicados los resultados?*

---

---

Nota: Un error en alguna de las respuestas justificaría una nueva lectura.

## 1.12 PREGUNTAS RECURRENTE AL PROGRAMA

Con la finalidad de aclarar algunas dudas acerca del funcionamiento del Programa, se contestan diez de las preguntas más frecuentes de los participantes.

### PREGUNTA 1

**¿Cuántas veces puedo participar en este Programa?**

**RESPUESTA.** Se puede participar un número ilimitado de veces, pero la misma persona solamente puede recibir estímulos económicos hasta en tres ocasiones como máximo, aunque se trate de categorías o disciplinas distintas; tampoco podrá participar como integrante de grupos artísticos en proyectos colectivos, ni podrá presentar proyectos a más de una categoría o disciplina. Asimismo, no podrán participar los beneficiarios del año inmediato anterior, aunque se trate de proyectos diferentes.

## PREGUNTA 2

**¿Puedo conocer los motivos por los cuales mi proyecto no fue seleccionado?**

**RESPUESTA.** De acuerdo con las reglas de operación, tanto las actas de dictaminación, como los comentarios vertidos en las sesiones resolutivas, tienen carácter confidencial. Las actas quedan bajo el resguardo de las instituciones convocantes para cualquier aclaración ulterior. Las decisiones de la Comisión de Planeación en la resolución de los asuntos no previstos en la convocatoria son inapelables.

## PREGUNTA 3

**¿Qué sucede si al finalizar el año, no he concluido mi proyecto?**

**RESPUESTA.** Se sugiere hacer todo lo posible por concluir los compromisos en los tiempos establecidos, porque la interrupción en la entrega de los informes mensuales; por ejemplo, obliga a detener el flujo mensual de recursos de manera inmediata. Si el incumplimiento se mantiene, el beneficio podría ser cancelado. Además, bajo ninguna circunstancia, se extenderá el financiamiento más allá del periodo máximo de doce meses.

## PREGUNTA 4

**¿Puedo presentar al mismo tiempo, una solicitud al Programa de Apoyo a las Culturas Municipales y Comunitarias (PACMYC), o participar en las Convocatorias emitidas por el FONCA?**

**RESPUESTA.** Sí puede participar, pero si resulta seleccionado en ambas (o en los tres) deberá elegir la que más le convenga, porque la ley prohíbe recibir financiamiento de programas federales, durante el mismo lapso, aunque se trate de proyectos diferentes. También está restringida la participación, si al momento de presentar la solicitud, se está recibiendo beneficios de otro apoyo del FONCA.

#### PREGUNTA 5

**Si mi proyecto resulta seleccionado, ¿puedo elegir al tutor de mi proyecto?**

**RESPUESTA.** En términos generales no, porque la institución es responsable de proporcionarlos, pero si su propuesta es técnica y administrativamente razonable, con toda seguridad podrá ser considerada. En todos los casos las solicitudes deberán ser dirigidas a la Comisión de Planeación quien tomará la decisión al respecto.

#### PREGUNTA 6

**¿Que sucede en el caso de que, por diversas razones, no pueda concluir con mi proyecto?**

**RESPUESTA.** Por principio no recibirá su *carta de conclusión del proyecto*, que resulta fundamental para participar en otras ocasiones en el Programa pero, además, la institución de cultura del estado, con quien firma una *carta compromiso*, podría iniciar un juicio para obligarle a devolver la totalidad del dinero recibido. No olvide que el prestigio es fundamental para cualquier artista.

#### PREGUNTA 7

**¿Hasta qué punto están obligadas las instituciones convocantes a atender las necesidades de difusión de los proyectos beneficiados?**

**RESPUESTA.** Debido a que cada creador tiene necesidades y expectativas diferentes, resulta muy difícil atender todas las solicitudes, por ello no existe un compromiso formal de difusión; sin embargo, cada institución tiene sus propias estrategias, de acuerdo con sus posibilidades, para atender esas demandas, tales como encuentros de beneficiarios, exposiciones colectivas, muestras finales de resultados, etcétera.

### **PREGUNTA 8**

**¿A quién pertenecen los productos finales resultantes del proyecto?**

**RESPUESTA.** Invariablemente pertenecen al autor, aunque en algunas ocasiones se puede acordar (nunca condicionar), la donación a las instituciones patrocinadoras de algún porcentaje de los productos finales, exclusivamente con fines de difusión.

### **PREGUNTA 9**

**¿Se pueden hacer excepciones a los requisitos de la convocatoria?**

**RESPUESTA.** No. Las bases de participación, deben respetarse sin excepción alguna, a menos que se exprese esta posibilidad en la propia convocatoria.

### **PREGUNTA 10**

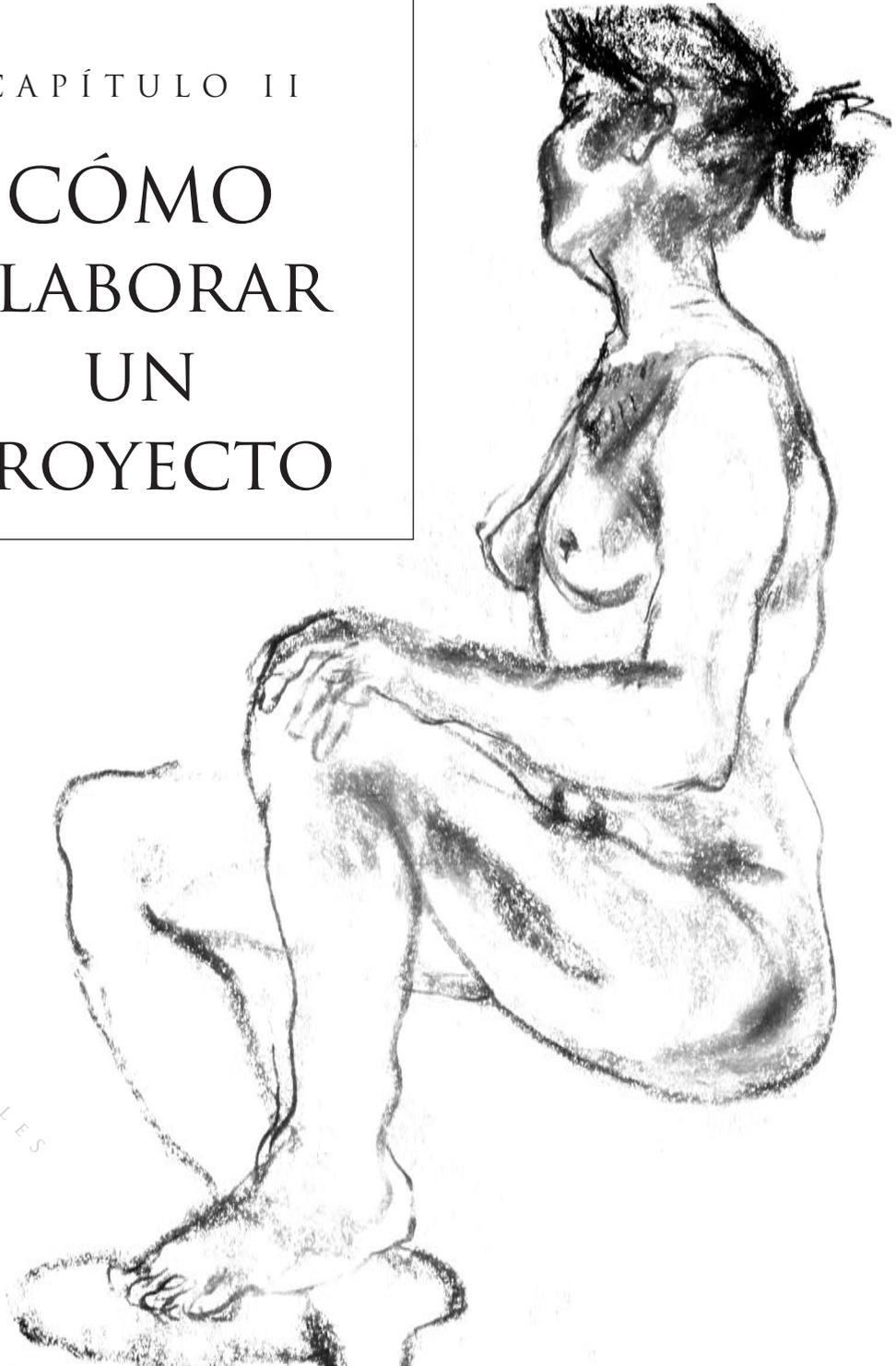
**¿Pueden depositar el estímulo económico directamente en mi cuenta bancaria, o necesariamente debo acudir personalmente a cobrar mi mensualidad?**

**RESPUESTA.** El procedimiento para la entrega de recursos y los mecanismos de comprobación son responsabilidad de las áreas administrativas de las instituciones culturales de cada estado, por ello aplican normatividades diferentes. En términos generales, es necesario que se acuda personalmente para firmar el recibo correspondiente, pero en todos los casos existen situaciones especiales y cada administración se encargará de resolverlas.



CAPÍTULO II

CÓMO  
ELABORAR  
UN  
PROYECTO



ARTES VISUALES

LETRAS LETRAS



como si  
por el  
el ojo  
muera al fin ahogado  
su palabra sangrienta  
que emana de esa muerte  
de boca,  
El tambien! -  
por su cabel

Al. Zúñiga  
95

# II

## CÓMO ELABORAR UN PROYECTO

### 2.1 EL PROYECTO ARTÍSTICO

La palabra *proyecto* alude a la representación en perspectiva de una idea o concepto, el término se refiere a un conjunto de actividades concretas, interrelacionadas y coordinadas entre sí, que se llevan a cabo con el fin de realizar determinados productos o servicios, capaces de satisfacer necesidades o resolver problemas.

El punto de partida de cualquier proyecto artístico es una idea original, que durante su desarrollo involucra recursos humanos, técnicos y financieros. Sus resultados suelen variar respecto a la idea original y, para realizarse, se requiere de grandes dosis de tenacidad y convicción. Es un sueño que puede hacerse realidad, si se cuenta con el talento y motivaciones suficientes.

*Un proyecto artístico* debe entenderse como un ejercicio de la inteligencia y la sensibilidad, mediante el cual el hombre imita o expresa lo material o lo invisible, valiéndose de la materia, de la imagen o del sonido. Es obvio que el proyecto debe contener un *valor artístico*, con elementos originales y contenidos estéticos específicos en sus productos finales.

## 2.2 EL PROYECTO CULTURAL

Un proyecto cultural es aquel que aplica metodologías, maneja energía humana y posee rasgos distintivos espirituales, materiales, intelectuales o afectivos de una sociedad o grupo social, que comprende los estilos de vida, las formas de convivencia, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias. Una característica de los proyectos culturales es su gran flexibilidad para adaptarse a diferentes contextos y circunstancias, puesto que incorpora variables de muy difícil control y a veces se conduce por caminos de lo intangible.

El propósito intrínseco de cualquier *proyecto cultural* es alcanzar resultados *concretos y de impacto* en su público, dentro de los límites de un presupuesto y tiempo determinados, de acuerdo con los objetivos previstos en su diseño. De ahí que sea en extremo importante que los proyectos culturales sean:

- **REALISTAS Y BIEN FUNDAMENTADOS**, de lo contrario serían poco viables; además, es preciso que no sólo se expongan los factores, sino que se muestren e indiquen las razones por las que tiene posibilidad de acontecer el fenómeno cultural en estudio.
- **PRECISOS**; es decir, que se expresen en términos concretos y no como una exposición de buenos propósitos, por lo que no deberán plantearse a partir de supuestos, de elementos frágiles o de interpretaciones parciales o vagas.
- **COMPLETOS**, lo que implica señalar todos los factores externos que condicionan el éxito del proyecto, aunque estos factores no sean sujetos de control.

Aunque cada proyecto artístico o cultural posee sus propias peculiaridades, debido a que requieren atender necesidades diferentes, comparten las siguientes características comunes:

- Ambos requieren de un proceso continuo para cumplir sus objetivos.
- Establecen la combinación de recursos humanos, materiales y financieros.
- Obedecen a un orden y articulación predeterminedada.
- Se realizan en un tiempo y espacio preestablecidos.
- Se justifican por la necesidad de una situación o problema que se requiere atender.
- Sus productos finales sacudirán nuestros sentidos y emociones.

Por la naturaleza de sus contenidos, los proyectos culturales o artísticos suelen ser muy diferentes entre sí y pueden variar por muchas razones, por eso no existe una *receta* o pauta universal para todos, porque cada creador establece su método de trabajo a partir de su formación profesional, habilidades, destrezas, lógica e intuición, también son determinantes el entorno y las herramientas e instrumentos a su disposición. Aún así, la manera de *aterrizar* las ideas, es contestar a las interrogantes clave de todo proyecto: “¿Por qué?”, “¿Qué?”, “¿Quién?”, “¿Dónde?”, “¿Cuándo?”, “¿Cómo?”, “¿Con que?” y “¿Cuánto?”.

La respuesta adecuada a esas preguntas no sólo ayuda a clarificar el proyecto sino que permite una adecuada planeación de todo el proceso, como se aprecia en el siguiente cuadro.

INTERROGANTE CLAVE	FASE DEL PROCESO
¿Por qué?	Antecedentes y justificación
¿Qué?	Objetivos generales, objetivos específicos y metas
¿Quién?	Participantes y beneficiarios
¿Dónde?	Ubicación y contexto
¿Cuándo?	Actividades y cronograma
¿Cómo?	Estrategias y procedimientos
¿Con qué?	Recursos humanos, financieros y técnicos

La sugerencia es que las respuestas se busquen con apego a las ideas centrales del proyecto en mente, sin olvidar el contexto social, cultural, artístico, político y económico que pudiera facilitar o dificultar su desarrollo.

A pesar de que existen infinidad de formas de presentar un proyecto, tanto el **orden** como el **contenido** podrían ser útiles para participar en la convocatoria del PECDA, aclarando en todo momento, que sólo se trata de una *sugerencia* y que cada autor puede seguir la metodología que considere conveniente.

## 2.3 ORDEN Y CONTENIDOS BÁSICOS DE UN PROYECTO

1. Título y subtítulo (carátula)	→	El título puede definir el tema del proyecto (aunque no necesariamente). El subtítulo ayuda a precisar sus contenidos.
2. Antecedentes (extensión variable)	→	Referencia histórica breve y aspectos generales del caso. Recuento de teorías, autores, corrientes, puntos de vista o similares que se hayan efectuado sobre el tema.
3. Justificación (extensión variable)	→	Justificación teórica, social, cultural o personal para realizar el proyecto. Razones por las que debe llevarse a cabo.
4. Objetivo general (enunciado)	→	Contestación a las preguntas ¿Qué? ¿Para qué? utilizando verbos de acción, expresados en infinitivo.
5. Objetivos específicos (tres como máximo)	→	Precisión de las diferentes actividades que se pretende realizar.
6. Metas (enunciado)	→	Precisión cuantitativa de las actividades, acciones o productos resultantes del proyecto.
7. Cronograma de actividades (de media a una cuartilla)	→	Gráfica de tiempo (fraccionado en semanas o meses) que contiene las principales actividades a realizar durante un año.
8. Bibliografía básica (si se requiere)	→	Publicaciones de referencia a los diversos planteamientos del tema central del proyecto.

Como es notorio, esta propuesta de orden y contenidos no menciona los *Criterios de evaluación del proyecto* y, aunque este es un aspecto muy importante y complejo, en este Programa el seguimiento y la evaluación quedan a cargo de los tutores o de la Comisión de Planeación, según sea el caso, y se complementa con los informes mensuales que entregan los beneficiarios.

## 2.4 LA REDACCIÓN DEL PROYECTO

Tan importantes son los contenidos del proyecto, las ideas originales, las propuestas creativas, como la manera de plasmarlas en el papel; pero, ¿cómo expresar por escrito una idea de manera correcta?, sin duda practicando constantemente, esto exige tiempo y voluntad. No es fácil escribir correctamente de primera intención y es necesario, escribir constantemente para dominar este oficio.

*Redactar* etimológicamente significa compilar o poner en orden. En sentido preciso, consiste en expresar por escrito los pensamientos o conocimientos ordenados con anterioridad, esto es muy importante porque antes de intentar escribir, debe tenerse muy claro (al menos en la mente) lo que se piensa hacer.

El pensamiento del autor, su inteligencia y formación, se manifiestan en todo momento al escribir, se revela también su nivel de conocimientos gramaticales en frases construidas con exactitud, claridad y concisión; pero, la característica más difícil de lograr al momento de redactar es la *originalidad*, pues implica precisamente algo diferente de lo común (ser y hacer algo especial) y los artistas deben buscar la originalidad en todo momento.

Para redactar el proyecto conviene seguir los siguientes pasos:

1. ELABORACIÓN DE UN BOSQUEJO.
2. REDACCIÓN DE UN BORRADOR.
3. REDACCIÓN DEFINITIVA.

El primer documento deberá contener la mayor cantidad de información posible, para después poder editarlo y ajustarlo a diversas necesidades, como proponerlo a otros posibles patrocinadores, porque cada uno de los destinatarios requiere distintos niveles de información, mientras a algunos les satisface la información concisa y breve, otros la solicitan amplia y detallada. También resulta útil procesar el proyecto a manera de *resumen ejecutivo* en, máximo, una cuartilla y tener siempre disponibles suficientes copias.

## 2.5 SUGERENCIAS PARA LA REDACCIÓN DEL BORRADOR Y DEL PROYECTO DEFINITIVO

1. Contar con un diccionario en todo momento, para verificar significados y ortografía de las palabras.
2. Utilizar oraciones coherentes, legibles, construidas con pocos adjetivos.
3. Corregir constantemente lo escrito, las veces que sea necesario (es más fácil corregir en una computadora).
4. Utilizar un lenguaje sencillo y de fácil comprensión para todos.
5. Si no se encuentra la frase correcta, poner en práctica el método de *hablar sobre papel* (como platicarle a un amigo lo que piensa realizar).
6. No intentar impresionar al jurado utilizando palabras rebuscadas o términos altamente especializados.
7. No es recomendable utilizar expresiones en otro idioma, a menos que resulten imprescindibles, en el caso de que se utilicen, conviene incluir su traducción en un glosario.

Finalmente destacamos la importancia de buscar la comprensión

inmediata de las ideas básicas, porque el proyecto no sólo será revisado por la Comisión Técnica sino también por otras personas no especializadas; por ejemplo, las personas encargadas de llevar el proceso administrativo o de seguimiento, quienes necesitan hacer resúmenes o síntesis de los proyectos y pueden deformar los conceptos, si no comprenden sus contenidos.

Las siguientes frases fueron tomadas de un ensayo cultural (¡ya podrán imaginar las dificultades para intentar siquiera comprenderlo!), con evidente abuso de terminología rebuscada y altamente especializada, por lo que resulta un buen ejemplo del uso incorrecto de la palabra escrita, que preferentemente no se debe incluir en un proyecto cultural, porque muy pocas personas serían capaces de comprenderla a cabalidad.

- *Unicidad idiosincrásica.*
- *Tematicidad cultural.*
- *Relación dialéctica.*
- *Rediagramación genealógica.*
- *Disonancias cognitivas.*
- *Cultura subjetivada.*
- *Atributo relacional.*
- *Dimensión pertinente.*
- *Especulación psicósófica.*
- *Autoidentidad del sujeto del modo susodicho.*
- *Atributos diacríticos.*
- *Identidad componencial.*
- *Colectividades territorializadas.*
- *Asignación identitaria.*
- *Carencia de autoconciencia.*
- *Fundamentalismo empírico.*
- *Imprevisibilidad preconizada.*

su personalidad en el tipo de palabras que utilizan. El mejor proyecto es aquel contiene propuestas originales, expresadas con **inteligencia, precisión y sensibilidad**.

## 2.6 EL TÍTULO Y SUBTÍTULO

En cualquier proyecto el título es muy importante, pero en el ámbito artístico, es fundamental la manera como se denomina un proyecto, porque su nombre puede señalar diferentes destinos posibles. Ese simple enunciado ya revela cosas importantes acerca del autor, como su nivel de creatividad, capacidad de síntesis y orientación. De ahí que sea muy importante detenerse a reflexionar sobre este asunto y hacer un ejercicio de creatividad e imaginación, a fin de elegir el nombre más adecuado para denominar al proyecto. En un proyecto artístico el título debe ser **congruente** con su contenido, **original, sugerente y breve**.

Para ilustrar lo anterior, se presentan algunos ejemplos de títulos congruentes y breves (en dos palabras): *Mucha lucha/* comic sobre luchadores; *Gracias y desgracias/* retablos exvotos de Querétaro; *Léxico de México/* diccionario de mexicanismos. También se pueden usar títulos que nos atrapen con una sola palabra: *Adiccionario/poemario*; *La ventura creativa, los siete pasos de la creatividad*.

El título ya transmite información importante al jurado y ese primer renglón puede ser una buena oportunidad para interesar al responsable de seleccionar las propuestas. No se debe olvidar que la revisión del proyecto inicia por el título y ahí empieza el ejercicio de evaluación. Además, es necesario tomar en cuenta que los jurados deben revisar un elevado número de proyectos y es muy importante llamar su atención desde el primer momento.

Como título se pueden utilizar metáforas poéticas, frases

curiosas, aunque también se vale alguna abstracción o un juego de palabras. Lo importante es ponerle creatividad al asunto y encontrar un título vivaz e interesante; lo verdaderamente inapropiado sería la falta de originalidad o la ramplonería. Cuidado, sería verdaderamente fatal que el título tuviera alguna falta de ortografía.

En el pasado prevalecían otros criterios y los títulos de los proyectos eran exageradamente sobrados de palabras. Un ejemplo es el siguiente libro escrito en 1723, por el Padre Hernando Castillo, de la Compañía de Jesús, cuyo título es:

*“HISTORIA Y MAGIA NATURAL, O DE LA CIENCIA DE LA FILOSOFÍA OCULTA, CON NUEVAS NOTICIAS DE LOS MÁS PROFUNDOS MISTERIOS Y SECRETOS DEL UNIVERSO VISIBLE EN QUE SE TRATA DE ANIMALES, PECES, AVES, PLANTAS, FLORES, HIERBAS, METALES, PIEDRAS, AGUAS, SEMILLAS, PARAÍSO, MONTES Y VALLES”.*

Como se observa, tiene un nombre excesivamente largo y confuso; pero, al fin y al cabo, congruente con la costumbre de esa época. En el siglo XXI resultaría incorrecto un título así. Ahora se prefieren nombres mucho más cortos y precisos.

### **EJERCICIO 1.**

Replantear el título del libro anterior, con un máximo de cinco palabras:

### **EJERCICIO 2.**

---

---

---

Aparte de ser excelentes películas, ¿que tienen en común las siguientes cintas cinematográficas?

- *La guerra de las galaxias.*
- *Pídele al tiempo que vuelva.*
  - *El señor de los anillos.*
- *2001: Una Odisea del espacio.*
  - *El caballero y el dragón.*

Si la respuesta fue que todas son de ciencia ficción y fantasía, es correcta; pero, si además se dio cuenta que todos los títulos tienen cinco palabras, es motivo de felicitación.

*Sugerencia.* A menos de que se tengan razones de peso para no hacerlo, se debe procurar que el título del proyecto no rebase **cinco** palabras (seis sería una excepción).

Otros ejemplos de proyectos artísticos muy famosos:

TÍTULO DEL PROYECTO	NÚMERO DE PALABRAS
El olor de la guayaba / novela	→ 5
El lago de los cisnes / coreografía	→ 5
El arte de vivir del arte / manual	→ 6
El Santo contra las mujeres vampiro / cinta cinematográfica	→ 6
Ya pólvora trae mi sangre / corrido	→ 5
El viejo y el mar / novela	→ 5

Por supuesto que se pueden elegir títulos de una sola palabra, siete o diez o más, después de todo, esto no es más que una atenta sugerencia.

También se puede agregar un subtítulo que permita ampliar y precisar la información de los contenidos, así se aumentan los márgenes de libertad para utilizar un título completamente abstracto, que por sí mismo no dice nada, pero el subtítulo se encarga de ubicar sus contenidos, veamos algunos ejemplos:

**TÍTULO:**

*Cápsulas de la muerte arrepentida.*

**SUBTÍTULO:**

Antología de poemas fúnebres.

**TÍTULO:**

*Pesadillas recónditas.*

**SUBTÍTULO:**

Gráfica popular de pintores alcohólicos.

**TÍTULO:**

*Para que quiero brazos si me sobran alas.*

**SUBTÍTULO:**

Memorias de un hombre manco.

**TÍTULO:**

*Hasta agotar la existencia.*

**SUBTÍTULO:**

Antología poética.

### EJERCICIO 3.

Si usted fuera el responsable de seleccionar los mejores proyectos, ¿qué títulos captarían más su atención? Elija tres proyectos.

TÍTULO DEL PROYECTO	DISCIPLINA ARTÍSTICA	MARQUE CON UNA X SU SELECCIÓN
Ecología y arte del Nevado de Toluca.	Artes Visuales	<input type="checkbox"/>
Carne plástica.	Artes Visuales	<input type="checkbox"/>
Del blanco al Negro.	Artes Visuales	<input type="checkbox"/>
Involución de historias y deshistorias.	Artes Visuales	<input type="checkbox"/>
La voz de los cuerpos cerámicos.	Artes Visuales	<input type="checkbox"/>
Elaboración de textiles en telar de cintura.	Artes Visuales	<input type="checkbox"/>

Obviamente ningún jurado fundamenta sus decisiones únicamente en el título del proyecto, lo que se intenta con estos ejercicios es destacar que deben aprovecharse todas las oportunidades de *vender* el proyecto desde el primer renglón.

#### EJERCICIO 4.

Escriba el posible título de su proyecto artístico en cinco o seis palabras como máximo.

“

---

”.

#### EJERCICIO 5.

Escriba los posibles título y subtítulo de su proyecto, con un número ilimitado de palabras.

“

---

”.

## 2.7 LOS ANTECEDENTES

En el apartado de antecedentes deben consignarse, de manera breve y general, los aspectos relevantes que han contribuido hasta el momento a enriquecer los conocimientos del tema central del proyecto, como el desarrollo de distintas teorías y sus autores (preferentemente con citas bibliográficas de referencia), colocándolas en orden cronológico. Pueden mencionarse distintas corrientes artísticas, evolución histórica, autores más representativos, principales intérpretes, o diferentes puntos de vista que prevalecen sobre el tema.

En algunos casos el recuento de los antecedentes resulta fundamental para explicar las razones del autor para plantear distintos enfoques del proyecto. En otros, la importancia del desarrollo histórico del caso es menor, por eso cada quien debe decidir la extensión e importancia que otorgue a los antecedentes.



en un proyecto de gastronomía regional, por citar sólo dos ejemplos; son igualmente válidas las razones personales para realizar el proyecto, como un ciclo de presentaciones artísticas, una exposición individual. Pero en todos los casos conviene exponer las razones particulares que justifiquen, de manera convincente, *por qué el proyecto debe realizarse, tal y como está planteado.*

### EJERCICIO 1.

Encuentre una justificación personal convincente para realizar su proyecto.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## 2.9 EL OBJETIVO GENERAL

El objetivo general es la parte más importante del proyecto porque expresa lo que se pretende alcanzar al realizarlo, marca el rumbo de todas las actividades, al grado que ningún

proyecto adquiere pleno significado si no define con toda precisión sus objetivos. La correcta formulación del objetivo (casi) garantiza un buen proyecto, por ello es importante meditar correctamente sus contenidos antes de redactarlos y tener en cuenta que el objetivo final de todo trabajo debe ser producir obras de calidad, independientemente de la disciplina artística que se trate. También debe considerarse que un objetivo debe cumplir con las condiciones de ser **factible, medible y congruente**.

Una pauta que ayuda a definir el objetivo, es plantear y contestar las siguientes preguntas elementales y fundamentales.

- **¿QUÉ PRETENDO REALIZAR?** (¿Una antología de poetas contemporáneos?, ¿escribir una novela?, ¿producir una obra de teatro?, ¿montar un performance?).
- **¿PARA QUÉ HAGO TODO ESTO?** (¿Para favorecer mi desarrollo artístico profesional?, ¿para propiciar la participación de la comunidad?, ¿para contribuir a formar el hábito de la lectura en los jóvenes?).

Si ya tiene las respuestas, es necesario saber que existen algunas **reglas para escribir correctamente un objetivo**.

1. La redacción de un objetivo debe iniciar con un verbo de acción (*en infinitivo*), es decir, debe terminar en *ar*, *er* o *ir*:

Ejemplos:

a. Difundir por medio de carteles, una serie de mensajes orientados a cuidar el medio ambiente.

b. Escribir las historias de vida, de todas las personas mayores de 90 años que viven en el municipio de Apizaco, Tlaxcala.

Algunos verbos de acción de uso frecuente en proyectos culturales y artísticos

Apoyar	Diseñar	Investigar
Capacitar	Ejecutar	Organizar
Compilar	Equipar	Pintar
Conservar	Escribir	Promover
Construir	Exhibir	Propiciar
Contribuir	Fomentar	Producir
Danzar	Gestionar	Publicar
Desarrollar	Impulsar	Registrar
Dibujar	Integrar	Restaurar
Difundir	Interpretar	etcétera...

2. Debe enunciar de manera concisa y ordenada el fin que persigue el proyecto; es decir, que en un verdadero ejercicio de síntesis, armonía y disposición metódica de las ideas, se exprese con un mínimo de palabras lo que se piensa realizar. Estas cualidades en la escritura requieren de práctica y redacción cuidadosa.

#### EJEMPLO DE OBJETIVOS PLANTEADOS CORRECTAMENTE:

**a. Capacitar** al 60 por ciento de los creadores artísticos y promotores culturales del municipio de Tultepec, Estado de México, en el tema de *Elaboración de proyectos*, a través de un taller de 40 horas de duración, en las instalaciones de la Casa de la Cultura de ese municipio.

**b. Organizar** un ciclo de cinco conferencias sobre el Cine mexicano de los años 30, con presentaciones de las películas representativas de esa década, en coordinación con la Cineteca Nacional, durante el último trimestre de 2005.

EJEMPLO DE OBJETIVO MAL PLANTEADO:

a. Traer al teatro del pueblo a diversos artistas y cantantes famosos a nivel nacional y al mismo tiempo hacer una exposición de pinturas de los pintores de la localidad, para celebrar el aniversario 480 de la fundación de la ciudad, durante el mes de julio.

Como se puede observar, **traer** no es el verbo de acción más indicado, las actividades se encuentran desordenadas y el objetivo no se plantea en forma general. Quedaría mejor así:

a. Realizar en el Teatro de la Ciudad, diversas actividades artísticas de alta calidad, para conmemorar el 480 aniversario de su fundación.

b. Dar oportunidad a los artistas populares jóvenes de todo el barrio, de expresar sus sentimientos por medio del graffiti en las bardas, previo permiso, por escrito, de las autoridades.

**Ejercicio 1.**

Replantear y redactar de manera correcta el objetivo b.

b.

---

---

---

---

3. No utilizar términos subjetivos (y absurdos) como “Llevar la cultura al pueblo”, “crear conciencia entre la población...”, “Rescatar la cultura popular...”, “dignificar a los artesanos...”, etcétera, debido a lo infortunado de los planteamientos y a la falta de precisión que esos verbos denotan.

4. No transformar sustantivos en verbos de acción, como *concientizar, incentivar, audicionar*. Este vicio del lenguaje es muy frecuente y consiste en conjugar cualquier palabra o sustantivo, como si fuera un verbo. Aunque resulte familiar escuchar: *telefonar, musicalizar o ¡¡faxear!!*, es un error que debe evitarse, especialmente en la redacción de un proyecto cultural.

### Ejercicio 2.

Subraye, en la siguiente lista, los sustantivos transformados en verbos.

televisar	archivar	videograbar
enmarcar	contemplar	sembrar
fabricar	instrumentar	actuar
modificar	cocinar	transformar
argumentar	escuchar	barnizar
chatear	componer	verificar
modelar	huapanguear	engargolar

## 2.10 LOS OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Si ya se expuso el objetivo principal de manera amplia y general, ahora conviene precisar cada una de las acciones que se llevarán a cabo para cumplir las metas planteadas. Los objetivos específicos también deben seguir los mismos criterios constructivos y de redacción señalados para los objetivos generales; es decir, también deben iniciar con un verbo de acción en infinitivo, enunciar las acciones de manera concisa y ordenada, así como el fin que persigue cada una de las acciones señaladas.

Aunque no existe un límite para ellos, tampoco es conveniente exagerar en la precisión de las acciones, cada autor deberá decidir el número de objetivos específicos que requiere para una correcta construcción de su proyecto.

EJEMPLO:

### **Objetivo general.**

**1. Impulsar** las artesanías de palma tejida producidas por mujeres indígenas pames de Santa María Acapulco, SLP, para contribuir al desarrollo económico del grupo familiar en esa localidad.

### **Objetivos específicos.**

**1.1 Capacitar** a las mujeres tejedoras de palma de Santa María Acapulco, SLP, en diversas técnicas de diseño artesanal, que incluyen tejido, teñido y embalaje de fibras naturales, por medio de un taller de 80 horas de duración, impartido por maestros de la Escuela de Diseño Artesanal (EDA), durante el mes de septiembre de 2005.

**1.2 Elaborar** un catálogo de las artesanías de palma tejida que producen las mujeres indígenas pames de Santa María Acapulco, San Luis Potosí, que será remitido a diversas empresas comercializadoras de artesanías en México y Estados Unidos de Norteamérica.

Como puede observarse, mientras que el objetivo general plantea que se pretenden *Impulsar* las artesanías de palma tejida, los objetivos específicos *precisan* que a través de la **capacitación y la elaboración de catálogos** como estrategia de venta, se pretende lograr ese impulso.

**Ejercicio 1.** Escriba un tercer objetivo específico que pudiera contribuir a impulsar las artesanías de palma tejida, de esa comunidad indígena.

1.3

---

---

---

---

## 2.11 LA META

Meta es la precisión cuantitativa de las actividades, acciones o productos resultantes del proyecto, por tanto se refiere a las cantidades o a los fines últimos que persiguen los objetivos y deben expresarse en números. Es el resultado que se espera al final de todas las actividades marcadas en el proyecto; es decir, se trata de productos concretos. Puede haber una o más metas que describen los resultados que se esperan alcanzar en determinados periodos. Algunos proyectos plantean sus metas en inmediatas, mediatas y a largo plazo y así permiten planear las directrices del proyecto y los compromisos, más allá del año de duración del estímulo.

A pesar de que el objetivo y la meta están íntimamente ligados, se trata de cuestiones bien diferenciadas, porque mientras el primero señala las acciones que se van a realizar, la meta precisa los resultados cuantitativos.

Ejemplos:

**Objetivo:** Realizar una serie en técnica de litografía, con el tema de *El cuerpo humano enfermo*, entre los meses de septiembre a diciembre de 2006.

**Meta:** Imprimir 20 litografías durante el último cuatrimestre del 2006.

**Ejercicio 1.** Proponer metas imaginarias a los siguientes objetivos.

**1. Objetivo:** Organizar un ciclo de conferencias magistrales sobre el tema *La literatura mexicana en el primer quinquenio del siglo XXI*, con la participación de escritores del Sistema Nacional del Creadores del FONCA, en el auditorio *Melchor Ocampo*.

**1. Meta:**

---

---

---

---

**2. Objetivo:** Exhibir una muestra de las mejores piezas de cerámica realizadas por los alumnos del Curso de Diseño Artesanal de la Casa de la Cultura *Ramón López Velarde*, con motivo del décimo aniversario de su fundación”.

**2. Meta:**

---

---

---

---

### **Consejos:**

1. Projete su meta y tome decisiones pensando en ella. No deje que la inmediatez le impida ver el objetivo final.
2. Incorpore la congruencia y el compromiso a las metas proyectadas.
3. Considere que pueden existir muchas circunstancias que afecten el cumplimiento de las metas y tome previsiones.

## **2.12 Cronograma de actividades**

El cronograma es un instrumento muy útil para **planear y dar seguimiento** a las actividades que se requieren para realizar un proyecto, porque permite visualizar esas acciones en un tiempo predeterminado (día/día, semana/semana, mes/mes). Aunque no es imprescindible, es importante tener en cuenta que puede resultar una excelente herramienta para organizar agendas, recordar -y cumplir- los compromisos; pero resulta especialmente útil para planear los tiempos de realización de las actividades más importantes del proyecto.

Es recomendable que el cronograma de actividades permanezca en algún lugar visible (el taller, el escritorio o la puerta del refrigerador) para que realmente funcione.

Se puede desglosar en fracciones de tiempo más precisas como semanas, días u horas, si las actividades lo ameritan. El siguiente es un cronograma simple que se llena anotando las principales actividades del proyecto y señalando con una X, el momento en que debe llevarse a cabo cada una de ellas.

A continuación veremos el ejemplo de un cronograma de actividades para un proyecto de artes plásticas:

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividad	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic
Informe mensual.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Preparar lienzos y barnicetas.	X											
Sesiones de dibujo 3 horas diarias.	X	X	X	X	X	X	X	X	X			
Sesiones de pintura (variable).	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Cuatro obras terminadas (total anual 16).			X			X			X			X
Registro fotográfico de obra.												X
Barnizar 16 obras.												X
Informe final.												X
Revisión conjunta con el tutor.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

**Ejercicio:** Llene el siguiente cronograma con las diez principales actividades que se realizarán durante un año en el proyecto que tiene en mente.

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividad	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic

### 2.13 CÓMO PRESENTAR LA BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es fundamental en proyectos científicos y de investigación, pero en los artísticos pasa a segundo término o, incluso, se puede prescindir de estas referencias escritas, a menos de que sea necesario conocer contextos previos, propuestas de otros autores, sucesos trascendentes o alusiones a documentos importantes que hayan sido publicados y que, a juicio del autor, se requieran para fundamentar los antecedentes o justificar el proyecto. Incluir alguna bibliografía puede imprimir una dosis de seriedad al proyecto (aunque no necesariamente), por eso su inclusión o no, así como la extensión de la misma, debe decidirla el propio autor.

Existen muchas formas para organizar la bibliografía, para fines prácticos se sugiere la siguiente:

- Enumerar las citas.
- Presentarlas en orden alfabético.
- Iniciar por el primer apellido del autor, con mayúsculas y negritas.
- Escribir el primer nombre del autor.
- Citar el título (debidamente entrecomillado).
- Número de la edición.
- Año de publicación.
- Editorial.
- País de origen.

#### **Ejemplo:**

1.- **ANDER-EGG**, Ezequiel, “Como elaborar un proyecto”, 15<sup>a</sup> edición. Año 2000, Edit. Lumen/HV MANITAS, Argentina.

# Y SI NO SELECCIONAN TU PROYECTO...

*“...Aunque sea sobre el mar,  
pero hay que seguir caminando”.*

Guillermo Velázquez

(Trovador de los “Leones de la Sierra de Xichú”)

La noticia de que el proyecto no fue seleccionado resulta difícil de aceptar para muchos creadores, ya que implica que hubo otros proyectos mejores que el suyo y esto golpea con dureza el ego del artista, ocasionándole desde una terrible desilusión y enojo que se manifiesta en conductas primitivas e infantiles, hasta una sensación de frustración que llega a poner en duda si realmente se cuenta con la capacidad artística necesaria para proseguir por este camino. En otras personas, estas experiencias adversas se convierten en retos sumamente útiles para el fortalecimiento de su vocación artística, les impulsan a superarse y continúan esforzándose. La diferencia en la manera de responder positiva o negativamente ante estímulos adversos depende de la madurez, la inteligencia emocional y la personalidad de cada quien.

En principio hay que darle a la noticia la justa dimensión que merece y recordar que se trata de un concurso abierto, sumamente competido, en el que hay pocos ganadores; pero sobre todo tener en cuenta que el futuro de un verdadero artista no puede -ni debe- sujetarse a un programa oficial de estímulos y que las convicciones de los creadores deben estar más allá de cualquier beca. Para los creadores el arte debe ser una función vital y todos sabemos que ese mundo no es fácil y llano sino complejo y laberíntico.

Debe tenerse presente que nada es más subjetivo que la creación artística, por tanto el jurado dictaminador puede aplicar criterios muy variados para seleccionar a los proyectos ganadores y que en estos juicios intervienen elementos muy difíciles de controlar. Como todo acto humano, la selección puede ser falible e impredecible, por más que se intente decidir con objetividad y profesionalismo.

La forma más inteligente de afrontar la respuesta negativa del jurado, debe iniciar por un cuidadoso análisis autocrítico que -de manera honesta- permita reconocer cuáles pudieron haber sido las debilidades del proyecto y hacer las correcciones necesarias para volver a intentarlo en la siguiente emisión de la convocatoria, bajo la premisa que todo proyecto es perfectible.

Otra sugerencia saludable es buscar fuentes alternas de financiamiento, porque afortunadamente existen otras instituciones y personas solidarias con los artistas perseverantes y talentosos. Debe prevalecer a toda costa realizar el proyecto artístico, para evitar caer en la “parálisis creativa”, que es una de las muchas manifestaciones de la depresión entre los artistas y que consiste en el agotamiento de las ideas, la disminución de la producción y la baja autoestima. Recordar que la profesión de artista es tan gratificante y compleja como misteriosa y apasionante. Además, todos sabemos que el reconocimiento a este quehacer sólo se logra con disciplina y preparación permanentes.

No lo tome como un fracaso sino como una oportunidad para reflexionar acerca de su convicción de dedicar la vida a la creación artística. Intente revisar su trabajo con ojos realistas y analizar si cuenta con la calidad suficiente o requiere mayor preparación para alcanzar los niveles de satisfacción que demandan la crítica y el mercado. Siga visitando museos y galerías, asista a conciertos y talleres; manténgase actualizado en las innovaciones, tendencias y materiales de su disciplina artística, en suma, permanezca vigente en el círculo de los creadores.

CAPÍTULO III

# ANEXOS



TEATRO TEATRO TEATRO TEATRO TEATRO TEATRO TEATRO TEATRO



# III

## CÓMO ELABORAR UN PROYECTO

### 3.1 SUGERENCIAS DE LOS OPERATIVOS DEL PROGRAMA

El primer contacto de su proyecto con las instituciones, es a través de un operativo cuyo trabajo es muy importante para los postulantes, porque es la persona encargada de recibir todas las propuestas, organizarlas, determinar si cumplen con las bases generales y remitirlas a la Comisión Técnica. Por ello, las sugerencias que hacen deben considerarse en primer término.

- Aunque la convocatoria no lo precise, es muy conveniente que el proyecto se presente en una carpeta (debidamente engargolada) y, en otra carpeta aparte, la documentación como acta de nacimiento, identificaciones, comprobantes, porque ambas carpetas tienen destinos diferentes. El proyecto se remite a la Comisión Técnica para su dictamen y la documentación debe permanecer en el expediente.

- Es necesario que se esmeren en la presentación del proyecto, porque es tan importante el contenido como el continente; es decir, que un proyecto que se presenta con una buena portada, índice, hojas numeradas y contenidos bien organizados, puede tener *mejor suerte* que otros, sujetos con una grapa o un clip, con enmendaduras o desorganizados.

- A todos ayuda incluir una etiqueta en la portada que identifique fácilmente la categoría y la disciplina en las que concursa el proyecto, esta simpleza puede evitar errores humanos que se traduzcan en pérdida de tiempo -y de oportunidades. La etiqueta también debe especificar en qué Convocatoria concursa el proyecto, ya que, por lo regular las instituciones de cultura operan diferentes Programas al mismo tiempo.

- Es muy importante no esperar hasta el último día para presentar su proyecto. Se evitarían muchos contratiempos si los concursantes no acudieran a registrar su participación el día de cierre de la Convocatoria, porque con tiempo disponible se pueden identificar -y corregir- la falta de algún requisito o documento.

- Algunos proyectos, por su naturaleza, resultan difíciles de clasificar y podrían enviarse a una Comisión dictaminadora equivocada, con los riesgos e inconvenientes que ello implica. Por ejemplo, un proyecto inscrito en la disciplina de Patrimonio Cultural, que pretende el registro fonográfico de cánticos antiguos en lengua indígena, ¿a quién debe remitirse? ¿Al jurado de música? ¿Al de lenguas indígenas? o ¿Al de Patrimonio Cultural? Para evitar ese tipo de confusiones, es necesario dejar muy claro en qué consiste el producto final del trabajo, para así remitir el proyecto desde el primer momento al jurado que corresponde.

### 3.2 FORMATOS (consulte formato local)

#### SOLICITUD DE REGISTRO PARA OPTAR POR ALGÚN ESTÍMULO A LA CREACIÓN Y DESARROLLO ARTÍSTICO

No. de registro:		Emisión:	
------------------	--	----------	--

#### 1. CÉDULA DE IDENTIFICACIÓN

1. Nombre del responsable			
---------------------------	--	--	--

Apellido Paterno      Apellido Materno      Nombre(s)

--	--	--	--	--

R.F.C.      Lugar y fecha de nacimiento      Nacionalidad      Años cumplidos      Años de residencia

2. Domicilio			
--------------	--	--	--

Calle      Num. Ext.      Num. Int.

--	--	--	--

Colonia      C.P.      Municipio      Estado

--	--	--	--

Lada      Teléfono      Fax      Correo electrónico

#### 2. CURRÍCULUM ARTÍSTICO (ANEXAR)

1. Estudios realizados, incluso talleres, cursos, diplomados, etcétera.

2. Trayectoria artística o de investigación (exposiciones, publicaciones, presentaciones artísticas, puestas en escena, investigaciones, etcétera).

3. Cartas de referencia de dos especialistas en la disciplina en que participa (opcional).

4. Copia del acta constitutiva y documento que acredita la titulación del grupo que representa (sólo en caso de propuesta colectiva).

### 3. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1. Título del proyecto										
2. Categoría	a) Apoyo a la creación artística									
	Jóvenes creadores		Creadores		Creadores con trayectoria		Eméritos			
	b) Desarrollo artístico de ejecutantes									
	Desarrollo Individual				Desarrollo grupal					
	c) Investigación del patrimonio cultural									
	Investigación			Difusión			Otro			
	d) Proyectos culturales de coinversión									
	e) Otra		(especifique):							
3. Disciplina	Artes visuales		Danza		Letras		Música		Teatro	
	Otra		(especifique)							

#### 3.3 CURRICULUM VITAE

Se refiere al conjunto de datos biográficos, académicos y laborales de una persona que califican su aptitud profesional. Es muy importante diferenciar un *currículum* artístico de uno laboral, aquí se requieren datos muy concretos (y verdaderos, por supuesto), expresados de manera ordenada.

Aunque existen diversos formatos para elaborar este documento, se sugiere el siguiente orden, con las adecuaciones propias para cada artista.

## PARTES DE UN CURRÍCULUM ARTÍSTICO

- Encabezado.
- Educación académica.
- Información adicional.
- Datos generales.
- Desarrollo artístico.

### ENCABEZADO

De preferencia en mayúsculas, con un tamaño de la fuente mayor (14 o 16 puntos) que el resto del texto mencionando la disciplina artística de su especialidad. CINEASTA, PINTOR, ESCRITOR, COREÓGRAFO, MÚSICO, COMPOSITOR.

### DATOS GENERALES

Escriba su nombre, dirección completa (estado, municipio, colonia, código postal) teléfono, y correo electrónico. No se incluye aquí el número de cartilla, el RFC, el CURP, o el número de cédula profesional. Tampoco escriba la palabra NOMBRE o DATOS GENERALES antes de cada dato.

### EDUCACIÓN ACADÉMICA

Separe esta sección por una línea o un doble espacio, no incluya la primaria, ni la secundaria, sino de la preparatoria en adelante. Se pone el último grado de estudios únicamente. Si tiene licenciatura o maestría, anótelos.

### DESARROLLO ARTÍSTICO

También esta sección debe estar indicada por un subtítulo y, de preferencia, en tres columnas: las fechas, el área o disciplina artística y el tipo de experiencia

1996	Museografía	Montaje de la exposición <i>Mexiquenses en la ruta del arte</i>
------	-------------	---

## INFORMACIÓN ADICIONAL

Incluya aquí su RFC, número de Pasaporte, de licencia de conducir, CURP, etcétera.

## SUGERENCIAS PARA PRESENTAR UN BUEN CURRÍCULUM

1. Evite las palabras innecesarias, sintetice su historial en un mínimo de páginas.
2. Refleje en el curriculum que reúne las exigencias necesarias para realizar su proyecto.
3. El *curriculum* se debe enviar siempre en original.  
Olvídese de las fotocopias. Deberá imprimir un original para cada solicitud. Recuerde que el *curriculum* es, por el momento, el único espejo que el seleccionador tiene de usted. Cuide mucho su imagen y su presentación.
  - Envíe siempre una fotografía original. Las fotocopias en color hoy en día están muy logradas, pero no son recomendables. Es preferible no incluirlas a menos que expresamente las soliciten.
  - El tipo de papel es opcional, pero eso sí, elija un papel consistente. Normalmente se utiliza el tamaño carta. El blanco no es el color oficial, puede optar por amarillos o azules; siempre en tonos muy discretos. Evite las estridencias.
  - Cuide no sólo la presentación de su *curriculum* sino también su diseño.

### 3.4 GLOSARIO

Los términos utilizados en esta guía para la elaboración de proyectos se han adaptado para reflejar el vocabulario de mayor uso en el ámbito cultural.

TÉRMINO	SIGNIFICADO
Arte	Acto mediante el cual el hombre imita o expresa lo material o lo invisible, valiéndose de la materia, de la imagen o del sonido. Ejercicio de la inteligencia.
Artístico	Alusivo a las artes, especialmente de las bellas artes o relativo a ellas.
Beneficiario	Creadores artísticos, intérpretes y promotores culturales que reciben estímulos del PECDA.
Candidato	Persona que participa en la Convocatoria con aspiraciones de ser seleccionado.
Carta compromiso	Convenio que firma el beneficiario con el Institución de Cultura del Estado en el que se compromete a cumplir con los tiempos y las metas señaladas en su proyecto.
Categoría	Cada uno de los grupos básicos en los que puede incluirse o clasificarse todo conocimiento. Atributo. Clase de objetos semejantes. Cualidad que clasifica a un objeto.
Comisión de Planeación	Principal órgano de administración para el desarrollo de los objetivos del PECDA.
Comisión Técnica	Órgano de decisión para la selección de los proyectos susceptibles de ser beneficiarios por el PECDA.
CONACULTA	Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
Convocatoria	Documento con el que se invita a participar a la comunidad artística en el PECDA.
Cultura	Conjunto de rasgos distintivos espirituales, materiales, intelectuales y afectivos de una sociedad o grupo social, que comprende, además de las artes y las letras, los estilos de vida, las formas de convivencia, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias.
Curriculum vitae	Conjunto de datos biográficos, académicos y laborales de una persona que califican su aptitud profesional.
Creador	Persona involucrada directamente en la creación de productos artísticos originales.

TÉRMINO	SIGNIFICADO
Cronograma	Gráfica cuyo eje de abscisas está dividido en fracciones cronológicas (días, semanas, meses), de modo que registre las variaciones en el curso del tiempo de una serie de actividades, mismas que se representan en el eje de ordenadas.
Derecho de autor	Conjunto de derechos, prerrogativas y privilegios de carácter personal y patrimonial que la ley reconoce a favor del autor de una obra, por el hecho de su creación y desde el momento en que la obra ha sido fijada o plasmada en un soporte material.
Desarrollo	Crecimiento, mejora o evolución de un aspecto artístico o intelectual.
Dictamen	Juicio que emite un especialista sobre algún proyecto.
Difundir	Dar a conocer información diversa a través de los medios de comunicación.
Disciplina	Cada una de las asignaturas artísticas de participación en la convocatoria.
Ejecutante	Persona que ejecuta, toca un instrumento o interpreta una obra de arte.
FOESCA	Fondo Estatal para la Cultura y las Artes. Fondo financiero formado con aportaciones bipartitas del CONACULTA y el Gobierno del Estado.
Inapelable	Sentencia o resultado que no se puede apelar, de cumplimiento obligatorio.
ICE	Institución de Cultura del Estado (puede ser un Consejo, Instituto o Secretaría).
Instalación	Incorporación de cualquier medio para crear una experiencia visceral o conceptual en un ambiente determinado, utilizando para ello cualquier material.
Intérprete	Persona que representa un personaje o ejecuta alguna creación artística producida por otra persona.
Mecenas	Cayo Clinio Mecenas (69 a.C./8 d.C.) consejero del emperador romano Augusto, famoso benefactor de artistas. Persona o institución que patrocina a los artistas.
Mecenazgo y filantropía	Se refiere al apoyo desinteresado a proyectos no lucrativos financiados por individuos, organizaciones o el estado. Política de apoyo a creadores que, por la naturaleza de su obra, no encuentran lugar en el mercado.
Medios alternativos	Incluye todas aquellas manifestaciones artísticas que, dentro de las artes visuales, concluyen en el arte conceptual, tales como el performance o las instalaciones.
Medios audiovisuales	Se refiere a la presentación artística por medio de un video.

TÉRMINO	SIGNIFICADO
Meta	Expresión cuantitativa de un objetivo.
Método	Modo estructurado y ordenado de obtener un resultado, descubrir la verdad y sistematizar los conocimientos.
Ministración	Cantidad de dinero establecida para algún fin, que será entregada durante algún período de tiempo.
Multimedia	Se refiere a la presentación artística y a la preservación cultural de imágenes, textos y sonidos coordinados a través de una computadora o incorporados a un programa de computación.
Objetivo	Finalidad de una acción.
PECDA	Programa de Estímulo a la Creación y al Desarrollo Artístico.
Performance	Expresión artística efímera, en la que el trabajo lo constituyen las acciones de un individuo o un grupo, en un lugar determinado y un tiempo concreto. Puede ocurrir en cualquier lugar, iniciarse en cualquier momento y tener cualquier duración. Asimismo, lo pueden constituir situaciones diversas que involucren cuatro elementos básicos: tiempo, espacio, el cuerpo del performer y una relación entre el performer y la audiencia. En este sentido es opuesto a la pintura o a la escultura, por ejemplo, en las que el trabajo lo constituye un objeto
Postulante	Aspirante a formar parte del grupo de beneficiarios del PECDA.
Procedimiento	Forma específica de llevar a cabo una actividad o un proceso.
Proceso	Conjunto de actividades mutuamente relacionadas o que interactúan, las cuales transforman elementos de entrada en resultados.
Promotor cultural	Persona dedicada al diseño o instrumentación de proyectos culturales desde instituciones afines, públicas, privadas, organismos civiles y comunitarios.
Proyecto	Conjunto de actividades concretas, interrelacionadas y coordinadas entre sí, que se realizan con el fin de producir determinados bienes y servicios capaces de satisfacer necesidades o resolver problemas.
Requisito	Necesidad o expectativa establecida, generalmente implícita u obligatoria.
Residente	Que reside o vive en un lugar determinado.
Trayectoria	Evolución y desarrollo de un creador o grupo artístico.
Tutor	Asesor que orienta y aconseja en una asignatura.

## BIBLIOGRAFÍA

- ANDER-EGG**, Ezequiel. “Cómo elaborar un proyecto”, 15ª edición. Año 2000, Edit. Lumen/HV MANITAS, Argentina.
- ANDER-EGG**, Ezequiel. “Cómo saber comunicarse y hablar en público”, 1ª edición, Año 2005, Colección Intersecciones, CONACULTA/DGVC, México
- ÁVILA**, Raúl. “Lengua y cultura”, 1ª. Edición, Año 1993, Edit. Trillas, México.
- CONACULTA**. “Lineamientos Generales del Programa de Estímulo a la Creación y al Desarrollo Artístico 2001-2006”, 2ª edición, Año 2004, DGVC/DVEM, México.
- CONACULTA**. “Programa Nacional de Cultura 2001-2006”, 1ª edición, Año 2001, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México.
- COORDINACIÓN CENTRO/DVEM/DGVC**. “Encuesta de motivaciones y expectativas de los postulantes al PECDA”, Año 2004, México.
- DE LA TORRE**, Francisco. “Taller de lectura y redacción” Año 2002, Edit Mc Graw Hill Interamericana Editores, México.
- DÍAZ ÁVILA**, Adolfo. “Catálogo de filosofía del período novo hispano”, 1ª edición, Año 1995, Instituto Mexiquense de Cultura, México.
- EHRENBERG**, Felipe. “El arte de vivir del arte”, Año 2000, Biombo Negro Edit.
- GALINDO**, Jesús. “Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación”, 1ª edición, Año 1998, coedición CONACULTA/ADDISON WESLEY LONGMAN de México.
- GARCÍA-PELAYO**, Ramón. “Pequeño Larousse en color”, Año 1972, Edit. Larousse/Noguer, México.
- OLMOS**, Héctor. “Cultura, el sentido del desarrollo”, 1ª edición, Año 2004, Colección Intersecciones, CONACULTA/INSTITUTO MEXIQUENSE DE CULTURA, México.