



Tendencias DC

Digitales | Escénicas | Audiovisuales

Congreso [Virtual] 8º Edición

DEL 8 AL 12 DE MARZO 2021



Facultad de Diseño
y Comunicación

[HTTPS://WWW.PALERMO.EDU/DYC/TENDENCIAS_ESCENICAS/INDEX.HTML](https://www.palermo.edu/dyc/tendencias_escenicas/index.html)

Tendencias DC

Digitales | Escénicas | Audiovisuales

Congreso [Virtual] 8º Edición

DEL 8 AL 12 DE MARZO 2021

Coordinación Académica General: **Andrea Pontoriero** (aponto@palermo.edu)

Asesoramiento Académico Tendencias Audiovisuales: **Gabriel Los Santos** (glossa@palermo.edu)

Coordinación: **Victoria Mangiantini** (mmangi4@palermo.edu, tendenciasdcup@gmail.com; tendenciasdcup@palermo.edu)

Asistencia Coordinación: **Stephanie Krzywinski** (skrzyw@palermo.edu)

Auspicios: **Adrián Jara** (vinculos.palermo@gmail.com)

 tendenciasdc  /tendenciasdc2019  @teatrodc  TendenciasDC

GUÍA DEL PARTICIPANTE

El Congreso (Virtual) **Tendencias DC** [Digitales - Escénicas - Audiovisuales] surge como una necesidad de abordar los cruces interdisciplinarios que se vienen dando en el campo del diseño y las artes en sus variantes escénicas, audiovisuales, musicales, transmedia, digitales con todas las implicancias que tienen en las nuevas plataformas y tecnologías.

En los últimos tiempos las industrias creativas se han nutrido de las producciones de las distintas ramas del arte y el diseño haciendo que la hibridación de las manifestaciones culturales haga difícil establecer límites entre las diferentes disciplinas. Sin embargo el concepto de tendencia ha marcado un eje para poder vislumbrar la innovación en las experimentaciones realizadas en el universo de las artes, el diseño y el entretenimiento.

Para entender este escenario, comprender las tendencias, anticiparse a los cambios, crecer laboralmente y vincularse profesionalmente, la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo organiza, en forma libre y gratuita, la Octava Edición del Congreso (Virtual) **Tendencias DC** [Digitales-Escénicas-Audiovisuales] que se realizará en la semana del 8 al 12 de marzo 2021 en formato virtual.

El Congreso se apoya en la tradición que inauguró el Congreso Tendencias Escénicas en 2014 a partir del cual se realizaron con una continuidad anual las siguientes ediciones en 2015, 2016, 2017 y 2018 incorporando Tendencias Audiovisuales en los años 2019 y 2020. La primera edición se desarrolló en ocasión de cumplirse 10 años del acuerdo institucional de colaboración para promoción de las artes escénicas firmado entre el Complejo Teatral de Buenos Aires y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

El Congreso (Virtual) **Tendencias DC** [Digitales - Escénicas - Audiovisuales] sesionará de forma virtual del 8 al 12 de marzo 2021. Los profesionales, artistas, teóricos y estudiantes de las diferentes áreas digitales, escénicas y audiovisuales se encuentran para exponer e intercambiar experiencias e ideas, reflexionar, debatir y capacitarse. La inscripción y la participación en las actividades son gratuitas. Con la inscripción general se accede libremente a las actividades que figuran en la agenda. La organización del Congreso no reserva vacantes ni garantiza el cupo en ninguna de las actividades. El acceso a cada una de las mismas es por riguroso orden de llegada hasta cubrir el límite de capacidad de cada sala virtual. Se recomienda a los inscriptos a asistir con la suficiente antelación a las actividades de su interés.

Es importante leer atentamente esta guía para conocer adecuadamente la organización del Congreso y su oferta de actividades (contenidos, tipos y horarios) a efectos de optimizar la participación en el mismo y evitar posibles dificultades o contratiempos.

¿QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR?

El Congreso está dirigido a profesionales, creativos, teóricos y estudiantes interesados en debatir sobre el presente y el futuro de las tendencias digitales, escénicas y audiovisuales.

Las actividades del Congreso se dividen en **32** Paneles de Tendencia que reúnen a referentes del arte, el teatro, las plataformas digitales, los videojuegos, la ilustración, el cine y la televisión y **29** comisiones de debate integradas por profesionales y teóricos del espectáculo y Exhibiciones en video.

INSCRIPCIÓN

La inscripción al Congreso y la participación en todas sus actividades es gratuita. Se requiere realizar el proceso de inscripción a través del sitio web.

ACREDITACIÓN

Para ingresar a las actividades los inscriptos deberán loggarse en https://www.palermo.edu/dyc/tendencias_escenicas/index.html

ENTREGA DE CERTIFICADOS

Se podrán descargar los certificados de asistencia en la web desde el usuario con el que se inscribieron al Congreso.

PRESENTACIÓN DE LAS PUBLICACIONES DE LA 7ª Edición del Congreso Tendencias Escénicas, 2ª Edición del Congreso Tendencias Audiovisuales

Participan: *Marcelo Follari, Malena Graciosi, Marcelo Lalli, Miguel Ludueña, Victoria Menna, Gonzalo Pablo Murúa Losada*, coordinados por *Andrea Pontoriero*.



Los participantes del Congreso deben respetar todas las normas vigentes en la institución organizadora. La organización del Congreso no reserva vacantes ni garantiza cupo en ninguna de las actividades del mismo. La institución organizadora se reserva el derecho de admisión y permanencia en las sedes. Toda situación no prevista será resuelta por las autoridades de la institución organizadora.

COMISIONES DE EXPERIENCIAS Y REFLEXIÓN

DIRECCIÓN DE ARTE: ESCENOGRAFÍA, VESTUARIO E ILUMINACIÓN

8 de marzo – Hora: 10 a 12 (ARG) Coordina: Paula Taratuto > p. 6

DISTRIBUCIÓN Y CONSUMO DE FORMATOS AUDIOVISUALES Y ESCÉNICOS

8 de marzo – Hora: 12.30 a 14.30 (ARG)
Coordina: Luz Collioud > p. 6

EL CINE DE HOY CREADO COMO CONTENIDO DIGITAL

8 de Marzo – Hora: 14.30 a 16.30 (ARG)
Coordina: Marcelo Lalli > p. 7

EL CONSUMO A TRAVÉS DE LAS PLATAFORMAS DIGITALES

10 de marzo - Hora: 10 a 12 (ARG)
Coordina: Paula Trucchi > p. 8

EL DISEÑO DE EXPERIENCIAS INMERSIVAS 360°

11 de Marzo - Hora: 10 a 12 (ARG)
Coordina: Tomas Stiegwardt > p. 9

EL GÉNERO Y LA DIVERSIDAD EN LAS ARTES A

9 de Marzo - Hora: 17.30 a 19.30 (ARG)
Coordina: Andrea Marrazi > p. 10

EL GÉNERO Y LA DIVERSIDAD EN LAS ARTES B

10 de Marzo - Hora: 17.30 a 19.30 (ARG)
Coordina: Mariana Mendoza > p. 10

ESTRATEGIAS DE AUTOGESTIÓN

12 de Marzo – Hora: 10 a 12 (ARG) Coordina: Ariel Bar on > p. 11

ESTRATEGIAS DE GESTIÓN A PARTIR DE LA PANDEMIA

8 de Marzo - Hora: 15 a 17 (ARG)
Coordina: Andrea Marrazi > p. 12

EXPERIMENTACIÓN AUDIOVISUAL Y CRUCE DE LENGUAJES

9 de Marzo - Hora: 17.30 a 19.30 (ARG)
Coordina: Eduardo Russo > p. 13

GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE ENSEÑANZA

11 de marzo - Hora: 15.30 a 17.30 (ARG)
Coordina: Mariana Minsky > p. 15

GÉNEROS Y SUBGÉNEROS

11 de Marzo – Hora: 12.30 a 14.30 (ARG)
Coordina: María Sara Müller > p. 16

MARKETING DIGITAL Y PROSUMIDORES

9 de Marzo – Hora: 17.30 a 19.30 (ARG)
Coordina: Ayelén Rubio > p. 16

NARRATIVAS COLABORATIVAS

10 de Marzo - Hora: 12.30 a 14.30 (ARG)
Coordina: Marina Wabnik > p. 17

NARRATIVAS TRANSMEDIA

9 de Marzo - Hora: 10 a 12 (ARG).
Coordina: Celeste Abancini > p. 18

NUEVAS PERSPECTIVAS DE CREACIÓN ESCÉNICA

11 de Marzo – Hora: 17.30 a 19.30 (ARG)
Coordina: Julieta Pestarino > p. 19

PLATAFORMAS DIGITALES

12 de Marzo – Hora: 15 a 17 (ARG)
Coordina: Agostina Méndez > p. 20

POSTPRODUCCIÓN: SONIDO Y NUEVOS PARADIGMAS

8 de Marzo - Hora: 17 a 19 (ARG).
Coordina: Rodrigo González Alvarado > p. 21

POSPRODUCCIÓN: VFX, 3D Y CGI

11 de Marzo – Hora: 17.30 a 19.30hs (ARG)
Coordina: Wenceslao Zavala > p. 22

PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES

9 de Marzo - Hora: 15 a 17 (ARG).
Coordina: Mariano Nieto > p. 23

PRODUCCIONES ONLINE: GESTIÓN, CURADURÍA (...)

8 de Marzo - Hora: 17.30 a 19.30 (ARG).
Coordina: Gina Giraldo > p. 24

PUESTA EN ESCENA VERSUS PUESTA EN IMAGEN (...)

10 de Marzo - Hora: 15 a 17 (ARG).
Coordina: Cecilia Gómez García > p. 25

REALIDAD AUMENTADA: DISEÑO INTERACTIVO (...)

10 de Marzo – Hora: 17 a 19 (ARG).
Coordina: Nicolás Sorrivias > p. 26

REALIZACIONES AUDIOVISUALES

12 de Marzo – Hora: 12.30 a 14.30 (ARG)
Coordina: Marcelo Vidal > p. 27

STREAMING Y PÚBLICOS ONLINE

9 de Marzo - Hora: 12.30 a 14.30 (ARG)
Coordina: Agostina Méndez > p. 28

TÉCNICAS DE ACTUACIÓN PARA TEATRO, CINE (...)

11 de Marzo – Hora: 15 a 17 (ARG)
Coordina: Cecilia Gómez García > p. 29

TRANSMEDIA: LA EXPANSIÓN DE UNA NARRATIVA A DISTINTAS PLATAFORMAS

10 de Marzo - Hora: 12 a 14 (ARG). Coordina: Ariel Bar on > p. 30

VIDEOJUEGOS: GUION, ARTE, SONIDO (...)

10 de Marzo – Hora: 17.30 a 19.30 (ARG)
Coordina: Wenceslao Zavala > p. 31

PANELES DE TENDENCIA

LUNES 8 DE MARZO

5 miradas sobre la producción escénica en Iberoamérica (...)

Hora: 10 a 11.30 (ARG). Coordina: Gustavo Schraier > p. 33

La Industria Argentina del Doblaje y la Actuación de Voz

Hora: 10.30 a 12 (ARG). Coordina: Gonzalo Moreno > p. 33

PANELES DE TENDENCIA

LUNES 8 DE MARZO

El actor meisneriano: Técnica y creatividad

Hora: 12 a 13.30 (ARG). Coordina: Yoska Lázaro > p. 33

Los videojuegos, plataformas herramientas y medios

Hora: 12.30 a 14 (ARG). Coordina: Giancarlo Rojas Marín > p. 33

Los ilustradores y los derechos de autor

Hora: 14 a 15.30 (ARG). Coordina: Diego Aballay > p. 33

Producción de Series de TV y cortometrajes (...)

Hora: 16 a 17.30 (ARG). Coordina: Nicolás Sorrivás > p. 33

MARTES 9 DE MARZO

La fotografía: un modo de simbolizar un tiempo (...)

Hora: 10 a 11.30 (ARG). Coordina: Alejandra Niedermaier > p. 34

Grupo de Estudio y Experimentación en Videojuego (...)

Hora: 10.30 a 12hs (ARG). Coordina: Diego Maté > p. 34

CAV (Cámara Argentina de Videoclips): Valorizando (...)

Hora: 12 a 13.30 (ARG). Coordina: Diego Tucci > p. 34

El asociacionismo en el diseño escénico (...)

Hora: 12.30 a 14 (ARG). Coordina: Bea Blackhall > p. 34

Pensar los nuevos contenidos en América y Europa (...)

Hora: 14 a 15:30 (ARG). Coordina: Camila Rocha > p. 35

¿Dúos creativos o Matrimonios Artísticos (...)

Hora: 16 a 17:30 (ARG). Coordina: Paula Taratuto > p. 35

Virtualizar una orquesta

Hora: 14.30 a 16 (ARG). Coordina: Mariano Frumento > p. 35

MIÉRCOLES 10 DE MARZO

El desafío técnico y artístico del entretenimiento (...)

Hora: 10 a 12 (ARG). Coordina: Esteban Cavanna > p. 35

Emprendedores Digitales. Escenario Digital (...)

Hora: 10.30 a 12 (ARG). Coordina: Thais Calderón > p. 35

Mujeres y disidencias en la industria de la música (...)

Hora: 12 a 13:30 (ARG). Coordina: Vero Tabasso > p. 35

Mujeres y disidencias en la industria de la música (...)

Hora: 13.30 a 15 (ARG). Coordina: Nadia Fraiman > p. 36

La obra de Aldo Tambellini en la virtualidad. Gestión (...)

Hora: 14:30 a 16 (ARG). Coordina: Claudio Cané > p. 36

La Producción Discográfica en la nueva era

Hora: 15 a 16:30 (ARG). Coordina: Germán Fredes > p. 36

La obra de arte en tiempos de cultura digital

Hora: 16 a 17.30 (ARG). Coordina: Daniela Di Bella > p. 36

JUEVES 11 DE MARZO

Posibilidades e imposibilidades de la docencia (...)

Hora: 10 a 11.30 (ARG). Coordina: Juan Mako > p. 36

La Animación y la Educación Ambiental

Hora: 10:30 a 12 (ARG). Coordina: Giancarlo Rojas Marín > p. 37

Festivales y Circulación. Extender Redes y construir (...)

Hora: 12 a 13:30 (ARG). Coordina: Andrea Mardikian > p. 37

Prosumidor: cómo agregarle valor a tu marca

Hora: 12:30 a 14 (ARG). Coordina: Virginia Marturet > p. 37

Clase Magistral: Vaciar lo universal para crear lo singular. Jorge Eines

Hora: 14 a 15.30 (ARG) > p. 37

Experiencias virtuales de un teatro independiente (...)

Hora: 16 a 17.30 (ARG). Coordina: Nicolás Sorrivás > p. 38

VIERNES 12 DE MARZO

Precarización y profesionalización en la inserción (...)

Hora: 10 a 11.30 (ARG). Coordinan: P.Travnik y R. Algán > p. 38

Emprendedores Digitales. Marcas Poderosas / Branding

Hora: 10.30 a 12 (ARG). Coordina: Thais Calderón > p. 38

Proyectos Realtime para Realidad Virtual (...)

Hora: 12 a 13.30 (ARG). Coordina: Ezequiel Eppenstein > p. 38

Cuaderno de Game Studies de la Universidad de Palermo

Hora: 14 a 15.30 (ARG). Coordinan: L. Oulton y D. Maté > p. 38

El Storytelling a través del talento

Hora: 14.30 a 16 (ARG). Coordina: Tomás Stiegwardt > p. 38

Nuevos productores musicales: Desarrollando (...)

Hora: 15:30 a 17 (ARG). Coordina: Marcelo Follari > p. 39

Cierre del Congreso Tendencias 2021.

Presentación Libros Reflexión Académica LXVI y LXVII

Hora: 17 a 18 (ARG). Coordina: Andrea Pontoriero > p. 39

EXHIBICIONES EN VIDEO

55 Comisiones asincrónicas en canal de Youtube:

VIII CONGRESO VIRTUAL TENDENCIAS DC > pp. 40-44

INDICE DE EXPOSITORES

> pp. 45-48

DIRECCIÓN DE ARTE: ESCENOGRAFÍA, VESTUARIO E ILUMINACIÓN

Lunes 8 de marzo – Hora: 10 a 12 (ARG)

Coordinadora: *Paula Taratuto*

1. Diseño de producción. La metáfora visual del audiovisual contemporáneo

Cuenca, Celia

El diseño de producción es la disciplina que se encarga de todo lo que tiene que ver con el resultado visual de una pieza audiovisual. Las películas, series y videoclips están contruidos mediante atrezzo, espacios y elementos que sugieren un concepto o discurso concreto. Cada color, estilo, forma, textura y escala nos transmiten ideas concretas. Hoy, es esencial que sepamos leer estos elementos, qué nos transmiten y cómo nos interpelan. El audiovisual reciente es un espacio de análisis esencial para comprender nuestro tiempo, nuestra realidad y el modo en el que habitamos el mundo.

2. Proyecto Tarjeta Postal a partir de Jacques Derrida

Medina Dupuy, Valeria

Proyecto Tarjeta Postal: diseño del proyecto, sus orígenes creativos y el trabajo en equipo. 1. Las cartas postales recibidas en la infancia por mi abuela. 2. La lectura de la carta postal, de Jacques Derrida y su influencia para la creación del proyecto. 3. El trabajo del grupo los manteros y su rol en cada obra. 4. El trabajo con los músicos. 5. La elección de cada carta postal para cada obra de teatro. 6. Pautas generales del proyecto tarjeta postal. 7. Video (síntesis) del trabajo de equipo en todas las realizaciones e intervenciones de diseño de vestuario y diseño escenográfico.

3. La construcción visual del personaje en la puesta en escena

Espector, Alejandra

Exposición del proceso y la metodología de diseño para la construcción visual del personaje. Se desarrollará el uso significativo de los recursos visuales y estéticos como herramientas de diseño y un proceso de construcción visual a partir del análisis del personaje y su evolución dramática.

4. Psicología del color como recurso dramático en la imagen del personaje

Espector, Alejandra

Exposición de la psicología del color aplicado en el proceso de diseño del personaje como recurso dramático. Se hablará de la conceptualización visual en el uso del color como significante dramático y de la creación de paletas de color psicológicas, simbólicas, pictóricas e históricas de personajes en diferentes puestas en escena.

5. Iluminación para Videodanza y video escénico

Ernesto, Bechara

Claves para mejorar la imagen de tus producciones Escénicas en Video, Streaming o redes, tanto profesionales o caseras. Cómo optimizar los recursos que tengas a mano y aprovechar al máximo la Luz como

herramienta expresiva. Enfocado a las expresiones escénicas transformadas al lenguaje del video: Danza, Teatro, Música, Shows. etc.

6. Virtualidad en el diseño de vestuario

Abdala, Nabila

Reflexión acerca de la complejidad del traspaso del código intra-escénico teatral y las convenciones sociales establecidas de la sala-escena a sala virtual a través de las plataformas digitales-escena. Se hablará acerca de cómo el diseñador de vestuario debe adaptarse a las nuevas necesidades y la importancia del trabajo en equipo desde la dirección de arte. El cuerpo en movimiento, la música y el vestuario se fusionan, a fin de poder generar un impacto que atraviese la pantalla para llegar al espectador en un contexto totalmente distinto.

7. El proceso escenográfico en la ópera alternativa

Ciccione, Camila Lucia

La ópera es un género que se encuentra en expansión, en los últimos años se multiplicaron las compañías y espacios que se dedican a su representación. Esto genera un nuevo circuito dentro del ámbito teatral alternativo que da lugar a la experimentación y propicia el acercamiento de nuevos públicos. En este contexto surge un interrogante ¿Cómo se ve afectado el proceso creativo de la escenografía por los recursos económicos de estas producciones? En la siguiente presentación abordaré la relación entre las condiciones materiales en la ópera alternativa y la influencia que tienen en su escenografía.

8. Indumento Ficcional NO es diseño de moda

Banach, Magda

Por qué el indumento ficcional está en la vereda opuesta al diseño de indumentaria social? Por que un diseñador de modas no siempre puede diseñar en teatro o cine? En esta charla podremos ver por qué una persona que sabe confecciona o necesariamente es un artista. Recorreremos juntos el sistema de operaciones que realiza un director de vestuario escénico y fílmico, que conocimientos necesita y como aborda la poética del material para crear el corpus del vestuario. Para crear indumentos en la ficción se necesita saber andar en la imaginación de mundos inexistentes pero que sucedan.

9. El trabajo de diseño conjunto, lo colaborativo y la horizontalidad

Bianchi Kujawa, Lia Lihuen

En esta conferencia analizaremos cómo el Aislamiento Social Preventivo Obligatorio nos llevó a plantear nuevas dinámicas de construcción luminica. Fue a partir de este proceso que surgió como interrogante si es realmente posible crear un macro-universo compuesto por cada identidad particular, con procesos, métodos y estructuras distintas.

DISTRIBUCIÓN Y CONSUMO DE FORMATOS AUDIOVISUALES Y ESCÉNICOS

Lunes 8 de marzo – Hora: 12.30 a 14.30 (ARG)

Coordinadora: *Luz Collioud*

10. Teatro épico en las comparsas del carnaval de Gualeguaychú (Argentina)

Albanece, Raul

El carnaval de Gualeguaychú (Argentina) se ha transformado en un espectáculo de características teatrales que, de manera deliberada o no, emplea elementos representativos del teatro épico. Lo esencial en este tipo de teatro es el distanciamiento, que se logra por medio de: carteles, canciones, un narrador, actuación deíctica, máscaras o maquillaje recargado; con tramoya y técnicos a la vista, escenarios móviles, "teatro dentro del teatro", y escenas "independientes". Todos elementos que se verifican en el diseño escénico de las comparsas del carnaval de Gualeguaychú.

11. CoVOD: Visionado cinematográfico en tiempos de pandemia

Collioud, Luz

Las plataformas, maneras y usos que se le ha dado al visionado de material cinematográfico a raíz de la pandemia Covid-19, en una adaptación necesaria debido al cierre de los cines y/o falta de confianza del público por los posibles riesgos sanitarios de estar en una sala cerrada con extraños infectados. En tiempos de pandemia los nuevos estrenos y festivales buscaron reubicarse adonde estuviesen sus espectadores, siendo éstos la prioridad, con exhibidores y plataformas teniendo que adaptarse para continuar brindando entretenimiento a un público que quiere consumir cine sin arriesgar su salud.

12. La pérdida de la materialidad en los dispositivos audiovisuales de alta definición

Luna, Fabián Esteban; Delfino, Paula y Conca, Pablo Damián

El resurgimiento del vinilo, el tocadiscos, amplificadores valvulares, cámaras polaroid, todos dispositivos atados a los conceptos *vinyl*/retro, revalorizan su poder de evocación. Estos recursos señalan posturas opuestas al enfoque adoptado paralelamente por la industria de la hi-definition que busca invisibilizar el rastro (también denominada materialidad) que pudieran dejar estas tecnologías. La investigación indaga en esta brecha poniendo en cuestión el concepto de fidelidad que hoy prevalece en la industria.

13. La pandemia como motor del hiperconsumo de información

Magallanes, Sebastián

Sin dudas el contexto global que provocó el coronavirus marcó cifras históricas en el consumo de medios y plataformas digitales. En esta exposición se analizarán distintas audiencias y formas en las que se consumieron diferentes contenidos.

14. Telón Abierto

González, José Enrique

Telonabierto.tv es una plataforma online chilena especializada en el streaming de espectáculos de teatro y artes vivas. Su foco principal es el trabajo de artistas y realizadores emergentes y del mundo de la autogestión.

15. ¿Qué rayos es la estrategia de retención de clientes?

Brunetti, Federico

Estrategia de retención de clientes, *touch and go* o relación estable? La mayoría de las veces el planteo inicial sobre la estrategia de retención de clientes expresa buscar una relación estable como objetivo pero al observar el plan diseñado, los recursos seleccionados, las decisiones tomadas hasta el momento, las conversaciones sostenidas en equipo y los modelos de liderazgo elegidos, la búsqueda tiene más que ver con bañarse, perfumarse y ponerse lind@s para realizar una salida a un boliche en verano a buscar un *touch and go* (un amor de verano).

16. La sociedad de la ¿información? Entre las fake news y la enseñanza del pensamiento crítico

Dominguez, María Florencia y Tomala, Laura Mercedes

Términos como *post-truth* ("posverdad") o *fake news* ("noticias falsas") ocupan los primeros lugares de búsquedas, los titulares de los medios más reconocidos del mundo utilizan estas definiciones de manera habitual. Boris Groys se preguntaba si, en nuestra era, aún es posible un encuentro con lo real o esto ha desaparecido definitivamente detrás del velo de la auto propaganda, en donde el juego del simulacro está ganando la partida contra la apatía del consumo desmedido de datos de dudosa procedencia.

EL CINE DE HOY CREADO COMO CONTENIDO DIGITAL

Lunes 8 de Marzo – Hora: 14.30 a 16.30 (ARG)

Coordinador: **Marcelo Lalli**

17. Una práctica de realización audiovisual hecha a distancia

Murillo Vidal, Renán Julián

Para la materia de Dirección Escénica de la UPAEP, México, se tuvo que adaptar el ejercicio final de puesta en cámara para que, en el contexto de la pandemia, los alumnos enfrentaran la realización de una escena sin que se encontraran *crew* y *cast* en el mismo espacio. Después de algunos experimentos con alumnos de segundo semestre de la ENAC, se llegó a la obtención de un texto que permitiera la experimentación de compuestos digitales, pantallas divididas y una puesta en cámara que diera por resultado una película argumental completa realizada por 6 directores cada uno resolviendo 2 escenas.

18. Las relaciones saber y poder de los centennials inmersas en la producción de cine con dispositivos móviles

Valencia Zamora, Sebastián

Este texto pretende exponer los principales conceptos teóricos, una descripción general y los objetivos de la etapa temprana de desarrollo de la investigación: "Las relaciones saber y poder de los *centennials* inmersas en la producción de cine con dispositivos móviles". Se presentan los rasgos principales de esta generación como participantes de la investigación y centro de ella. Esta población usa los *smartphones* no solo para comunicarse con otros, sino también para generar cambios sociales y para direccionar la comunicación de las marcas que los ven como referentes de consumo de sus productos

19. Escribir para animación*Sister, Mariano*

Reflexión, análisis y el uso de técnicas para abordar el guion para proyectos animados. Largometraje, serie o serie web.

20. La pincelada del lente. Textura en el cine argentino reciente*Cerana, Franco*

Durante la segunda década del 2000, las cámaras de cine digital lograron estandarizarse y superaron la inquietud de las y los directores de fotografía en cuanto a la resolución y al rango dinámico. Es entonces cuando la preocupación pasa a ser otra: la imagen digital resulta demasiado dura. Esto hace que se vuelvan tendencia las ópticas *vintage* y los filtros que reducen el contraste y quitan definición en la imagen. El cine argentino de la década del 2010 muestra la pincelada, deja una huella en la textura de la imagen, fortaleciendo el estado mixto entre el sueño y la vigilia.

21. Comunicación como vínculo*Romanos, Pablo*

La ponencia presentará temáticas relacionadas con la comunicación, sobre aquello que la hace potente, que le da identidad. De cómo construimos referencias sobre aquello que nos impacta. Porque sucede una apropiación y un reflejo. Finalmente de cómo la comunicación nos encuentra y nos une aun siendo desconocidos.

22. El aprendizaje colaborativo a distancia*Lalli, Marcelo*

Esta ponencia forma parte de una investigación. La misma es abordada a partir de un proyecto áulico implementado en un Taller Audiovisual. Su objetivo es el trabajo en equipo durante la enseñanza remota. Toma al aprendizaje colaborativo aplicado a nuevos roles para nuevos dispositivos. Se propone una sociabilización en el aula virtual dada por los "Nuevos límites". Estos van desde los detonantes creativos hasta la evaluación académica. La misma se enfoca en la resolución de problemas para la expresión artística, factores que la investigación considera vinculados. La ponencia consistirá en la presentación visual de este proceso y sus resultados.

EL CONSUMO A TRAVÉS DE LAS PLATAFORMAS DIGITALES**Miércoles 10 de marzo - Hora: 10 a 12 (ARG)****Coordinador: Paula Trucchi****23. El Acervo Cultural y la Tecnología Digital***Mondani, Norberto Eduardo*

Se presentará una guía para el desarrollo de Plataformas Digitales de Preservación y Difusión de los Objetos Culturales disponibles en Teatros, Museos, Bibliotecas, Televisión, Radio, Centros Culturales, Colecciones, Fondos patrimoniales, entre otros.

24. "Palabras para ella". Experiencia de puesta en escena para cámara*Sandoval Torres, Ivett*

La puesta en escena "Palabras para ella" es dirigida para público infantil. Debido a las condiciones de pandemia y la imposibilidad de salir a las escuelas a presentarse, el grupo de actores y creativos tuvo que transitar por un proceso de montaje teatral pero con un doble proceso: para plataformas virtuales y para representaciones presenciales en espacios abiertos. La experiencia de una directora en teatro y en cine fue la respuesta. Los resultados dieron cuenta de las debilidades como estudiantes de actuación y las grandes fortalezas de la formación teatral.

25. El aumento del consumo en las Apps en la nueva normalidad*Franco, Luciana*

Con la nueva normalidad, las aplicaciones celulares y la experiencia de usuarios se chocaron en dos puntos caóticos: el consumo y el cambio de usuarios. Aplicaciones pensadas para un dicho de edad, se vieron a invadidas en poco tiempo por nuevos usuarios poniendo a prueba el diseño de experiencia de usuario.

26. Los hábitos de consumo en las plataformas digitales*Catani, Lisandro*

El presente artículo explica y desarrolla el consumo a través de las plataformas digitales principalmente durante la pandemia del Covid-19 mediante estudios de opinión de consultoras especializadas de todo el mundo.

27. El impacto de los Memes en la audiencia infanto-juvenil en Youtube*Rodríguez Soifer, Solange*

Investigación disciplinar que busca indagar en el comportamiento de la audiencia ante la presencia de los memes especialmente en Youtube, desde sus orígenes hasta sus perspectivas futuras.

28. El proceso de formación de la opinión pública y el consumo en Facebook en los estudiantes universitarios platenses*Varnier, Cristian*

El Objetivo General de la ponencia consiste en mostrar los resultados observados y descriptos en un proyecto de investigación sobre la incidencia de la red social Facebook en la formación de las opiniones de los estudiantes platenses, realizado como proyecto de investigación para la Universidad del Este. También y de forma complementaria Indagar y describir los modos de intervención de red social como un nuevo medio de comunicación que influye en las interacciones sociales.

29. Memes y semicapitalismo. Uso estratégico de las nuevas herramientas discursivas*Dominguez, María Florencia y Tomala, Laura Mercedes*

Llegaron de la mano de los *centennials*, se propagan a la velocidad de la luz y tanto celebridades como políticos pueden convertirse en uno de ellos: los "memes" se constituyen como una representación

de la “mentalidad de época” de nuestros tiempos, aunque se pueden rastrear desde las vanguardias estéticas del siglo XX. No sólo cuenta con la fuerza de la imagen, sino que el debate que generan en redes pone voz a ciertas discusiones que de otro modo no salen a la luz. Los usuarios los adoptan para modificarlos y volverlos a viralizar, llegando a convertirse en una nueva forma de comunicación.

30. Nodo - Centro Cultural Digital

Baron, Juan Francisco y Romero, Ana Catalina

Nodo - Centro Cultural Digital se piensa a sí mismo como un espacio de exhibición, creación y pensamiento en torno a las artes y las sociedades digitales. Como cualquier centro cultural, pero digital. Entiende que lo digital es un lenguaje en sí mismo, que debe ser estudiado en su especificidad, y no como una mera traslación de lo analógico a lo virtual. Teniendo como punto de partida que los consumos digitales se profundizan año a año, es una herramienta fundamental para pensar la sociedad contemporánea en clave de futuro, pero también de presente.

31. Diseño digital: como herramienta de la moda y los derechos de autor

Fernandez Aztisaran, Laura Viviana

Cada vez más, los diseñadores hacen uso de las nuevas herramientas tecnológicas para compartir sus diseños. Esto nos permite ver sus creaciones no solo en pasarelas, alfombra roja, publicidad, a través de embajadores de marca o influenciar sino que también el diseño digital. Tal vez no presenta las desventajas de un modelo profesional tradicional ya que está dispuesta a toda hora y a menos costo. Pero, en un mundo donde las redes sociales dominan, y la difusión está a un *click* de distancia, la pregunta es quien posee los derechos de autor: su creador, la marca que lo contrato o la modelo en quien se inspiró, este proyecto trata estos distintos supuestos y de qué manera son protegidos por el ordenamiento jurídico.

32. El webcomic: el consumo visual en la era digital

Recabarren, Julieta y Avalos, Rocío Jazmín

Pese al potencial del *webcomic* como un producto cultural propio de la era digital y del alto consumo que presenta, la cantidad de investigaciones respecto del tema son escasas y difíciles de encontrar y de acceder en su mayoría. Debido a esto, nos proponemos realizar un análisis del *webcomic* y su consumo en tanto producto visual diseñado en y para un entorno digital, con la finalidad de entender la manera en la cual pudo tener un desarrollo sostenible y económicamente rentable hasta la actualidad y alcanzar un índice de popularidad tan alto a nivel internacional.

EL DISEÑO DE EXPERIENCIAS INMERSIVAS 360°

Jueves 11 de Marzo - Hora: 10 a 12 (ARG)

Coordinador: **Tomas Stiegwardt**

33. Experiencias inmersivas en contexto de confinamiento

De Mata, David

La súbita aparición del Covid-19 en el mundo y el hecho de que los

líderes a nivel mundial decidieran en gran medida enfrentarlo con el confinamiento de la población hizo que las personas ejercieran sus actividades recreativas o de esparcimiento dentro de sus casas. Los espacios públicos como plazas o teatros cerrados nos presiona a generar y desarrollar nuevos canales de expresión del arte y de situaciones cotidianas que se vieron interrumpidas. Las experiencias inmersivas son quizás lo más cercano a la realidad, manifestándose en el plano de la realidad virtual nos abre las puertas a un nuevo mundo.

34. Experiencia Mosuo VR 360

Acevedo, Juan

Experiencia Mosuo buscará sumergir al espectador tradicional mediante el uso de la realidad virtual VR360 en una inmersión que los centrará en el medio de diferentes secuencias en relación a la tensión sobre el instinto más salvaje y animal. La sobrevivencia de la especie desde un abordaje sobre la violencia de género. Esta experiencia va a estar disponible para poder visualizar en forma Virtual. <https://youtu.be/FapGqm8fBBk> Autores: Carolina Touceda, Juan Ignacio Acevedo Para analizar y reflexionar sobre la puesta en escena de realidad virtual en el teatro Físico.

35. Bully Chooses

Osorio, Nicolás

Aplicación en realidad virtual con videos inmersivos en 360° y modelos 3D a partir de un diseño centrado en el usuario (UX) basado en una investigación UX sobre el *bullying* en los colegios de Bogotá, Colombia. Es una experiencia interactiva que permite observar y vivir en primera persona los distintos roles y etapas del *bullying* con el fin de generar conciencia y experimentar las emociones y circunstancias para a partir de la experiencia prevenirlo y ayudar a quienes lo sufren o lo observan.

36. Virtual vs Real

Sierra, Gonzalo

La nuevas realidades digitales dominan el mundo en todos los niveles, culturales, sociales, económicos y políticos. Entender como esta transformación es a favor de las personas es todo un desafío que debemos cuestionar e investigar. Que es lo real y que es lo virtual, es la nueva frontera que nos puede dejar adentro o afuera de una nueva era.

37. Narrativas inmersivas en proyectos de video 360 y VR

Battle, Gastón

Análisis y comparativa entre diversos proyectos personales y comerciales de video 360 estereoscópico y experiencias interactivas con 6 grados de libertad en VR. Como cada proyecto hace uso de su carácter inmersivo para contar una narrativa única y distinta a la que tendría un video 2D flat. Presente y futuro de la tecnología. Dada mi trayectoria de artista de VFX se hará hincapié también en la postproducción de las piezas, procesos como el *stitching*, roto, *clean*, ventajas y desventajas de diferentes softwares así como el uso del motor de *render Unreal engine*.

38. Diseño de Muestras Inmersivas en la UCP**Canteros, Héctor Ariel**

Exposición de experiencias de proyectos de muestras inmersivas realizadas por alumnos de 2do. año de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia de la Universidad de la Cuenca del Plata.

39. Producción de sensibilidades en el tiempo y el espacio de la Realidad Virtual**Lesna, Ana Belén**

Reflexión sobre la Realidad Virtual en la producción artística. Presentándola como el lugar necesario para pensar el presente, porque permite crear un mundo sensible y alternativo que entre el diálogo con nuestra realidad. Esta herramienta modifica la representación del tiempo y del espacio, borrando los límites entre pasado y futuro, concibiendo al tiempo ya no de una manera lineal. Otorgándonos la facultad de proyectarnos en el futuro por medio de nuestro propio conocimiento dando lugar al cuestionamiento del ser y estar en el mundo.

EL GÉNERO Y LA DIVERSIDAD EN LAS ARTES A**Martes 9 de Marzo - Hora: 17.30 a 19.30 (ARG)****Coordinadora: Andrea Marrazi****40. Romper el binarismo: el problema del género en la actuación****Ballester, Camila Paz**

¿Cómo aparece el debate de género en nuestra formación actoral? ¿Cómo influye en nuestra actuación la mirada binarista heteropatriarcal del mundo que predomina en la sociedad occidental? ¿Cómo podemos romper esta mirada desde el entrenamiento actoral? ¿Estamos dispuestos a deconstruir esa mirada? Éstos son algunos de los interrogantes que esta investigación plantea y pretende poner en debate, con el objetivo futuro de poder desarrollar un entrenamiento actoral no binario, teniendo como base la performance de los géneros y todo lo que este proceso puede profundizar actoralmente.

41. Alma de Fetiche**López, Darío Hernán**

La obra transcurre en una fábrica abandonada tomándola como metáfora de un cuerpo enfermo puesto que la historia se refiere a una pareja (El y Ella) contagiados de HIV, uno en proceso de desarrollar SIDA. Explora también el amor frente a la problemática de género pues Ella es una mujer trans. La estética está pensada como homenaje al cine de Pedro Almodóvar, en especial la película "La ley del deseo", como también al clima de tensión de los personajes de "Un tranvía llamado deseo", buscando el espíritu de los climas logrados en las obras de Tennessee Williams.

42. Usos y representaciones del cuerpo. Un caso de estudio en la performance contemporánea**Gannon, María Inés**

El presente trabajo comprende un análisis de las prácticas y los usos corporales en el arte contemporáneo, específicamente, en el campo

de la performance. Se tomaron concretamente dos experiencias generadas por el artista argentino Emilio García Wehbi (Buenos Aires, 1964), específicamente, con la primera edición de la serie 'El Matadero. Slaughter House' (2005) llevada a cabo en Buenos Aires y, con la sexta edición denominada 'El Matadero. Ciudad Juárez' (2008), expuesta en el Distrito Federal de México. Se abordarán a partir de estudios de performance y antropología del cuerpo, haciendo foco en cuestiones de género que atraviesan a las producciones.

43. Cuerpo Mutante. Herramientas disidentes para repensar el imaginario escénico**Cores, Natalí Maiten**

Desde de la Cátedra de Metodología de la investigación de la Escuela de teatro de La plata me propuse como tema de investigación el cuerpo y los imaginarios de éste dentro del ambiente escénico. Voy a focalizar en el teatro y la actuación, pero pretendo tener en cuenta herramientas que puedan venir de otros ámbitos como la danza, el circo, etc. A partir de entrevistas a personas del mundo artístico acerca de su formación y una auto-observación de mi proceso en un seminario virtual "Poéticas del afuera" analizaré algunas convenciones y como se conjugan con las vivencias corporales concretas.

44. Proyecto Drag: diversidad, pandemia y entrenamiento actoral online**Rubio, Ayelén**

Entre las características más valiosas de la humanidad está poder adaptarnos a emergentes. En estas circunstancias, el arte nos atraviesa más profundamente, sobre todo como sostén psico-emocional. Pero ¿qué sucede si la necesidad de expresarse supera toda pantalla, entorno desfavorable y hasta la propia piel? ¿Cómo darle vida a un nuevo ser que grita por salir de adentro de uno, que requiere involucrar cuerpo, voz y emocionalidad al 100%, a través de una pantalla, sin el contacto personal, en un espacio reducido? Una experiencia de entrenamiento físico, vocal y expresivo con herramientas virtuales. Nuevos desafíos actorales, hacia la realización personal.

45. El nuevo escenario teatral de la disidencia sexual platense**Greco, Mariano**

En la última década, la ciudad de La Plata ha visto nacer un nuevo escenario teatral y performático comprometido con la disidencia sexual y de género, capaz de generar sus propias hipótesis y dar voz a un grupo de actores sociales que se han mantenido invisibilizados dentro de las prácticas artísticas legitimadas. En la investigación se hace un recorrido por las figuras centrales de la misma, y se busca poner en valor a una nueva escena teatral platense, inédita en el campo de la investigación artística local al igual que la ausente calle número 52 del plano de la ciudad.

EL GÉNERO Y LA DIVERSIDAD EN LAS ARTES B**Miércoles 10 de Marzo - Hora: 17.30 a 19.30 (ARG)****Coordinadora: Mariana Mendoza**

46. La construcción de la masculinidad en PETRÓLEO**Casale, Marta Noemí Rosa**

La obra de teatro PETRÓLEO pone en cuestión la construcción del género, entendido en forma binaria, al llevar al escenario el mundo -paradigmáticamente masculino- de los trabajadores del gremio, a través de cuatro personajes que confrontan distintos modos de vivir la masculinidad y acatar las reglas impuestas, no solo en ese ámbito. Interpretado por mujeres, pero lejos de la parodia, PETRÓLEO pone en crisis las imposiciones del modelo falocéntrico, mostrando sus límites al dejar la puerta abierta a nuevas formas de identificarse y vivenciar la propia sexualidad.

47. Ahora que si nos ven! Activismo-artivismo mujeres en movimiento**Masetti, Marcela**

Esta presentación está centrada en un conjunto de producciones, creaciones y acciones de coreógrafas que a través de las mismas postulan una crítica a la sociedad patriarcal y al lugar de las mujeres como objeto privilegiado. Retomando prácticas socialmente relevantes que han transmitido las memorias históricas (Madres Plaza de Mayo), problematizan la violencia sobre las mujeres y sus cuerpos. De esta manera, como acto expresivo que se enuncia a nivel social (Segato), se responde, con estas performances que espectacularizan en el espacio público a mujeres en posiciones de fortaleza-apoyo colectivo, produciendo fluido intercambio entre lo culto y lo popular.

48. Museo Ezeiza. Un abordaje intermedial de la memoria de la Puente, Maximiliano

En este trabajo reflexionaremos sobre Museo Ezeiza (2009-2019), una instalación teatral que aborda el violento enfrentamiento que tuvo lugar el 20 de junio de 1973 entre las distintas facciones del peronismo. Nos interesa indagar en la concepción de museo como lugar de cristalización de las memorias, así como en los estudios intermediales para examinar la noción de instalación teatral, lo cual nos permitirá dar cuenta de los vínculos que "el arte espacial de la instalación mantiene con las artes temporales que asimila intermedialmente y con las cuales trabaja" (Rebentisch, 2018).

49. Educación teatral tranfeminista. O empezar a reconocer el patriarcado en las aulas de teatro**Robino, Florencia**

Si pensamos que el feminismo está planteando nuevas formas de vinculación y de funcionamientos institucionales ¿Cómo afecta eso al teatro? Me propongo analizar y comprender las relaciones de violencia patriarcal que están arraigadas en nuestra práctica profesional, en particular, en el ámbito de la formación profesional. Para ello abordaré a la comunidad de la educación superior de teatro en La Plata, a través del análisis estadístico de documentos curriculares y encuestas estudiantiles, buscando comprender las formas específicas que toma esta violencia en nuestra formación.

50. Representación lésbica en películas de animación**Takazaki, Silmara**

Personajes extras, en los armarios, motivo de bromas, madres, hacia las protagonistas heroínas recientes: la construcción de lesbianidades es subjetiva y con diferentes discursos. Considero el cine como una tecnología de género (Lauretis, 1994) y analizo etnográficamente estereotipos y clichés en películas de los últimos 25 años. Concluyo que performatividad (Butler, 1990) y hexis son coreografías aprendidas, y considero la responsabilidad de diseñadoras y animadoras en la representación positiva de la diversidad.

ESTRATEGIAS DE AUTOGESTIÓN**Viernes 12 de Marzo – Hora: 10 a 12 (ARG)****Coordinador: Ariel Bar on****51. Mejorar la economía de artistas y creadores con criptomonedas****Agüero, Luis**

Una visión sobre el avance del ecosistema de las criptomonedas, los *tokens* y la tecnología *blockchain* hacia las plataformas digitales y como este avance podría mejorar la distribución de ingresos hacia los artistas, con ejemplos de plataformas que ya están funcionando y la inmediata adaptación de las conocidas camino hacia la inminente Web3.

52. Nuevos modelos de producción: el camino hacia una nueva industria cultural**Rassi, María Sol**

Hace más de 100 años se produce igual radio, cine, música, festivales, eventos. Las lógicas están instauradas, pero pertenecen no solo a otro tiempo, sino a otros sistemas políticos, económicos, sociales, culturales y tecnológicos. Construir una nueva industria es urgente, con herramientas verdaderamente aplicables a la realidad, con conciencia ambiental y social. Con perspectiva de género y con dinámicas humanas sanas. Con obras con mensaje y concepto. Tenemos un nuevo modelo de producción que ya impacto en más de 10000 personas en 112 países del mundo. ¿Te sumas a la transformación?

53. Vivir del Teatro Independiente ¿Es Posible?**Muerza, Mariela**

La eterna pregunta que todos nos hacemos. ¿Es posible vivir del Teatro Independiente? Desde EL LEON PRODUCCIONES estamos convencidos que sí! ¿Cómo? En la ponencia brindaremos las 5 claves para lograrlo.

54. ¿Qué quedó del teatro? Qué forma adquiere en la post pandemia y cómo repensar sus formas de producción**Gauna, Natalia Carolina**

Espacio de reflexión y debate sobre los desafíos para la postpandemia del teatro independiente y/o autogestivo. ¿Qué características tiene el "teatro en streaming"? ¿Es Teatro? ¿Cuáles son los retos que tienen los gestores/artistas y productores del *off* en este contexto? ¿Qué su-

cede con el público? Pensar las nuevas formas que adquiere el que-hacer teatral, los cambios en los comportamientos del público que nos para frente al desafío de crear nuestras estrategias para la gestión de las artes escénicas, recuperar público y crear nuevas audiencias en un mercado digital saturado de contenidos.

55. Procesos Creativos y Autogestión en Pandemia

Vallejos, Ileana

Akróasis es un laboratorio dramaturgico donde el aprendizaje juega un rol esencial para todos sus integrantes. Desde el inicio del proceso, con el trabajo de los dramaturgos sobre sus materiales, pasando por las distintas áreas del hecho creativo: dirección, producción, interpretación y diseño de arte. Desde el área de diseño de escenografía y vestuario estamos trabajando en objetivos independientes, diseño y realización de cada puesta; y objetivos interdependientes que éstas sean sustentables y sostenibles. Es por ello que el proceso creativo del festival Akroasis es sumamente enriquecedor.

56. El Teatro es un Humanismo

Ciatti, Nacho

El actor, el director, el autor, el iluminador, el escritor, pintor... todos ellos son artistas. Y el artista es un ser humano, una especie dentro de un gran orden cósmico (que lo excede pero a su vez lo conforma). A veces, como hacedores, pareceríamos haber perdido esta noción primera, que es, en mi ponencia, la brújula, el camino hacia la excelencia. Las esferas están interconectadas, una dentro de la otra. Debemos ahondar dentro de cada una de estas áreas, elevar el deber hasta el grado de sí o sí, para lograr la excelencia artística.

57. Proyecto Ecosistema. Pensar una estética escénica propia

Leiva, Valentina Chiara

Dar cuenta del proceso realizado durante los últimos meses, en la exploración y hallazgo de una propia estética en la escena teatral. Crear en esta un lugar para nosotras, nuestro "ecosistema". Cómo es encontrarse gestionando las propias formas de producción de texto, de procedimientos sobre la actuación, de espacialidades posibles. Con la auto legitimación y la autodeterminación como punto de partida, una pandemia mundial en el medio y mucha rosca de cuerpos virtuales, expondré lo alcanzado hasta ahora.

58. Cubículo 8

Alonso, Sol

En momentos de crisis, cuando todo lo externo enrarece, siempre me ha salvado el arte y el recuerdo presente de mis grandes maestros. "Cubículo 8. SUEÑO CARIBE" forma parte de "Todo tiene que ver con todo", producción que se gestó bajo la supervisión de Guillermo Angelelli dentro del taller de entrenamiento actoral online que nos reunió durante el prolongado inicio de la larga pandemia. Cada uno de los cubículos/videos fue creación de su intérprete. La grabación fue realizada en tiempo real con un dispositivo casero y a través de la plataforma digital Zoom que utilizamos para entrenar y ensayar.

59. Otros Diálogos. Gestión cultural y arte colaborativo en contexto

Novelli, Guillermo Leonel

Diálogos es un ciclo de encuentro y cruce de músicos y artistas sonoros organizado por Nicolás Vázquez y Guillermo Novelli. Diálogos 2020 (edición digital editada por el sello patagónico Rayo Seco Discos) se gesta como una continuidad posible del ciclo en aislamiento poniendo en contacto a la distancia a artistas que operan e intervienen una obra sonora común y de carácter colaborativo. El lienzo sonoro se despliega en un tiempo diferido diferente del real pero igualmente potente en su capacidad de absorber huellas y registros propios y extraños, entrelazando frecuencias y texturas compartidas.

60. Autogestión con Propósito

Piantanida, Paola Fabiana

Los términos "Gestión" y "Propósito" comienzan a encontrarse en una misma frase, con mayor frecuencia y genuina aplicación a partir de los nuevos escenarios que nos ofrece una Pandemia. Podemos ver claramente que lo colectivo se ubica por encima de lo individual a la hora de REpensarnos y REformular un proyecto. En este momento resulta necesario comenzar a naturalizar nuevas dimensiones y densidades en la autogestión con una mirada más abarcativa donde el propósito sea el faro y no sólo un objetivo. En este punto es donde la resiliencia que hemos desarrollado se convierte en estrategia para realizar procesos más acelerados y entender, adecuar, y creer en nuevas formas de crear, visibilizar y comunicar para que le haga bien a muchos.

ESTRATEGIAS DE GESTIÓN A PARTIR DE LA PANDEMIA

Lunes 8 de Marzo - Hora: 15 a 17 (ARG)

Coordinadora: *Andrea Marrazi*

61. Gestión Para Alternativas Escénicas Digitales

Farinelli, Alma

Convertirnos de lo presencial a lo virtual no sólo es un cambio de lenguaje sino una forma de proceder y comunicar tanto en la producción como en la gestión de espectáculos. La propuesta es comentar cuáles fueron las experiencias dentro de esta transformación, un análisis de esta coyuntura para las compañías y gestorías culturales y compartir experiencias internacionales vía streaming con colegas de España e Irlanda sobre esta evolución de lo presencial a lo digital en el mundo cultural.

62. Las marcas a partir de la pandemia

Galvis Ospina, Jeniffer

Frente a la llegada del Covid-19 nos vemos inmersos en un nuevo tiempo, y con él estamos en un nuevo desafío. El desafío de llegar al consumidor por otros caminos que permitan la presencia de marca. Reflexionar frente a la actual realidad de consumo, y generar propuestas que nos permitan optimizar el alcance de la marca a su público objetivo en esta revolución digital. Es la necesidad inmediata de nuestro entorno.

63. #Cosplayeateencasa: Cosplay y su transformación en la pandemia

Torti Frugone, Yanina de los Milagros

El cosplay se ha convertido en parte de la historia cultural de la globalización. Con todos sus talentos, saberes y habilidades requeridas, es uno de los postconsumos más interesantes que traen las Industrias Culturales. Sin embargo, su característica principal es la presencialidad. ¿Cómo se adaptó en un mundo en cuarentena? ¿Cuál es el lugar de aquel otro que nos complementa?

64. ¿Cómo medir el éxito de tu negocio en el mundo digital?

González López, Ester Andreina

Seteo de objetivos, indicadores y herramientas para medir el éxito de tu negocio en el mundo digital.

65. Obra colectiva en tiempos de pandemia

Pafundo, Sebastián

¿Cómo abordar la creación grupal en tiempos de pandemia? ¿Cómo lograr un trabajo colectivo a distancia? El trabajo surge a partir de la problemática del aislamiento. La idea es la del líder como figura para la realización del trabajo. Este líder es el que proponen las tribus de la antigüedad, y que luego las trajera de nuevo el Anarquismo de la mano del cooperativismo. El trabajo realizado es una obra audiovisual colectiva con la idea conceptual "La locura de la naturaleza humana". Esta idea es fundamental como hilo unificador de los trabajos recopilados para armar la obra colectiva.

66. Autoficciones y Covid-19

López, Darío Hernán

Algunas reflexiones sobre las condicionantes del aislamiento social preventivo en la actividad de los artistas teatrales y cómo el género de Auto-ficción se volvió un formato relevante en la medida en que el espacio escénico era la residencia de los actores; y de cómo lo audiovisual y autogestivo se volvieron elementos parte de estas realizaciones.

67. Caminos del teatro en tiempos de pandemia: la lectura dramática como detonante del juego escénico virtual

Martins Néia, Lucas

Esta ponencia aborda el proyecto "Lectura dramática en *lives* y el juego escénico en línea", desarrollado por el Núcleo de Producción de la División de Artes Escénicas de la Casa de Cultura de la Universidad Estatal de Londrina, Brasil. Bajo mi supervisión y la coordinación de la Profa. Mtra. Laura Franchi, se realizaron presentaciones semanales de extractos de textos teatrales por Facebook Live. Los actores se involucraron en la investigación estética de la plataforma Zoom, delineando bocetos escénicos que mezclaron principios creativos del teatro con las propiedades del video y del streaming.

68. El teatro virtual: nuevo paradigma entre lo teatral y lo cinematógráfico

Ferder, Sabrina

Al principio le llamaba infelizmente "mal cine". Hoy redescubro y actualizo constantemente un nuevo lenguaje, híbrido entre la esencia de las tablas y la materia de las cámaras. Como actriz y docente he encontrado junto a colegas y alumnado este nuevo lenguaje que aún nos sigue siendo desconocido y ajeno, fruto de la imposibilidad del encuentro, factor que creíamos esencial para la construcción de "lo teatral". ¿Es posible un teatro virtual? ¿No viola este en sí mismo su propia naturaleza? ¿Es un privilegio de clases su acceso? Los invito a analizar este fenómeno junto a nuestra tarea artística.

69. El Baile Flamenco Contemporáneo de la actual etapa de la teatralización

Cabrera Fructuoso, María

En el ámbito del baile flamenco, la era de la globalización ha supuesto un cambio en el mercado, en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en las necesidades expresivas de dichos artistas y, por supuesto, en la puesta en escena de este arte. De esta manera, aparece el concepto "hibridación" con más fuerza, como pieza clave del nuevo y vanguardista modelo de baile flamenco contemporáneo dentro del contexto de la teatralización, modificando y enriqueciendo su concepto de espectáculo y de movimiento.

70. Aislamiento social y gestión de una Escuela de Arte

Sesma, María José

El contexto actual en el que todos estamos afectados, nos confronta con la necesidad de adaptar aceleradamente, docentes y estudiantes, las diferentes metodologías propias de las Artes presenciales. Desarrollar acciones en una gestión institucional conlleva a analizar los grandes desafíos a los que se enfrenta la trama social en una situación desconocida e inesperada, que sin salir ilesos, debemos como Escuela de Arte pública, seguir garantizando la igualdad de oportunidades, analizando y planteando distintas propuestas que expresen un compromiso con el derecho a la participación de los bienes culturales, proponiendo prácticas colectivas en situación de distancia.

EXPERIMENTACIÓN AUDIOVISUAL Y CRUCE DE LENGUAJES

Martes 9 de Marzo - Hora: 17.30 a 19.30 (ARG)

Coordinador: *Eduardo Russo*

71. La experiencia audiovisual como un espacio híbrido

González Santos, Violeta y Lozano, Mercedes

En los últimos años la imagen audiovisual ha ganado cada vez más relevancia tanto en los espacios de exhibición como en nuestra cotidianeidad. Pero, ¿Cuál es la relación de las imágenes en movimiento con el entorno de exhibición? ¿Cómo afectan nuestros sentidos? ¿Con qué herramientas disponemos hoy en día para salir del formato bidimensional? El objetivo de este panel es reflexionar sobre cómo se relacionan la imagen, el espacio y la materialidad para salir de un pensamiento monocanal y adentrarnos en la experiencia del video como algo inmersivo y total que interpela los/as cuerpos/as.

72. Cine y Accesibilidad: Experiencias de un cineasta Sordo *Sykes, Federico*

La charla se tratará sobre cómo aplicar estrategias y recursos técnicos y humanos para derribar barreras comunicacionales en medios audiovisuales, integrando grupos de trabajo mixtos (oyentes-Sordos, como traductores audiovisuales, realizadores audiovisuales, diseñadores audiovisuales, intérpretes de Lengua de Señas Argentina-español y Asesores Sordos/mediadores lingüístico-culturales). También relatará sus experiencias sobre el desafío de ser una persona Sorda en medios audiovisuales como espacio muy competitivo.

73. Del mito zombi a la amenaza global *Heil, Cesar Arturo*

Ensayo sobre la mitología zombi, su relación con el cine, en especial las películas de Jacques Tourneur como *White zombi* y los videos juegos y el uso de zombis en el entrenamiento militar norteamericano como enemigo ideal.

74. Grupo Fosa: Hacia una poética de lo transdisciplinar *Cárdenas, Andrea y Sobrino, Javier*

En esta ponencia se presentará parte del corpus de la investigación "Cuerpo vivo, política y cruce de lenguajes en la Argentina, desde los 80 hasta la actualidad", que dirige el Magister Alfredo Rosenbaum, UNA, Artes Visuales (Universidad Nacional de las Artes). Se analizarán producciones del Grupo Fosa, grupo interdisciplinario, dedicado a la performance y el cruce de lenguajes artísticos desde mediados de los noventa hasta el año 2002. En esta instancia se estudian dichas obras mediadas por el uso de dispositivos tecnológicos y su articulación con la presencia de lo corporal, logrando una estética y poética sumamente novedosas para la época.

75. Experimentación en lenguajes de cine de animación sincréticos *Gómez Gavinoser, Ileana*

Con esta exposición, intento demostrar las posibilidades artísticas de la experimentación en el cine de animación y de su feliz inclusión social, siendo el público un cálido receptor y espectador o pasivo de este arte animado que crece día a día cada vez más. La creciente experimentación entre las técnicas tradicionales y las actuales, implica ideas y formas nuevas en el mundo de hoy y del mañana. Y que no existe el denominado "sincretismo" si no que las técnicas se integran fácilmente.

76. (de)construyéndonxs: desandando paradigmas desde la interseccionalidad *Carone Fernández, Maive y Balvedere, Silvia Daniela*

"(de)construyéndonxs" es un proyecto de base audiovisual que trabaja en el eje de la expansión narrativa a otros lenguajes y formatos. Habita la mixtura, recicla los medios de producción como premisa y desde sus formas. Piensa los dispositivos comunicacionales como catalizadores de sentidos en la construcción identitaria - individual y colectiva - en favor de la diversidad. Un documental, cuatro versiones, distintos medios expresivos, igual planteo narrativo. Busca alternativas a los procesos creativos para la producción de audiovisuales y cambios sociales.

77. Entre cine y videojuegos: La cámara subjetiva y sus avatares *Russo, Eduardo*

La comunicación desarrolla un estudio comparativo entre la práctica del plano subjetivo en los medios audiovisuales tradicionales y el uso de la First Person Shoot en los videojuegos, que ha dado lugar a todo un género dentro de este ámbito. Se examinarán las implicaciones, en términos de identificación y actividad espectral, de ambas prácticas, marcando las distancias operativas entre cine y videojuegos. Será examinada la redefinición de los espacios y las relaciones entre personajes y marionetas virtuales. Por otra parte, se enfocarán las formas en que se desarrolla un entramado híbrido

78. Una arqueología de Stagecraft: El espacio cinematográfico como construcción ilusionista *Russo, Eduardo*

El desarrollo de la tecnología *Stagecraft*, con su simulación de espacios reales en cine mediante paneles LED, parece comportar una innovación radical en las vinculaciones entre los espacios de rodaje, la realización en estudio y las interrelaciones entre producción y postproducción. Pero es posible trazar una arqueología de *Stagecraft*, que permite una comprensión más precisa de sus aportes. Examinado desde la ilustre retroproyección (back projecting) y los diversos usos del chroma, puede percibirse mejor en qué medida su innovación es diferente, y hasta qué punto es un escalón actual en la vereda.

79. Makoto Shinkai: construcción y deconstrucción del espacio cinematográfico *Valverde Maestre, Águeda María*

Entre las particularidades discursivas de la filmografía de Makoto Shinkai destacan el tratamiento del tiempo, la velocidad y la configuración del espacio. La cinta *Tu nombre* (2016), obra emblemática del autor, resulta una recopilación de las características de estilo de Makoto Shinkai a nivel de forma y de contenido. Esta investigación examina la aplicación de los tres ejes del espacio en la película *Tu nombre* (2016), combinando el estudio de caso con el análisis del espacio cinematográfico. Su finalidad es definir las singularidades de Makoto Shinkai, exponente del cine posmoderno nipón.

80. La otra realidad como representación *Mihovcivic, Luis*

Virtualidad convertida en hecho real, por lo tanto cambio de paradigma de virtualidad por palíndromo. Se entiende al palíndromo como un espejo, en este caso, como la otra realidad, la que está o no vemos. Sin duda, la realización de fotografías y videos conceptuales, individuales, han ocupado un lugar preferencial en Pandemia, pero a modo de anticipo también, situación ya históricamente común en las artes. Es importante hacer notar el sentido volitivo de la Exposición, pero, pese a su similitud titular-literaria, plantea la contraparte del concepto de Schopenhauer, ya que, pese a las tremendas dificultades, se ha continuado haciendo arte y experimentando, es decir o prevaleció el pesimismo.

81. Bitácora de creación de un relato como Relato**Calderón Flores, Franco Alonso**

De la complicidad entre Actriz y Realizado hace un trabajo compartido sin guion, sólo ideas sueltas de una posible imagen, un atuendo y un lugar, más la incomodidad ante la cámara, buscan abrir la experiencia de crear un relato. El no precisar con rigor en qué consiste el proyecto para ambos, condiciona la mutua labor provocando por un lado, un voyerismo sofocante, por otro una libertad abrumadora. Esta bitácora sus dificultades y reflexiones son el relato. Su resultado, el proceso de llevar a cabo su ficción.

GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE ENSEÑANZA**Jueves 11 de marzo - Hora: 15.30 a 17.30 (ARG)****Coordinador: Mariana Minsky****82. La gamificación de la moda****Albanese, Carolina**

La moda es indudablemente una de las expresiones culturales por excelencia. A través de ella manifestamos y comunicamos. A su vez esta industria pretende, cada vez más, acercarse en su comunicación a sus consumidores. Los videojuegos por su parte es una de las formas de comunicarse más frecuente de las generaciones Z y siguientes. Es así que la industria de la moda se sumerge en los videojuegos acaparando espacios y presencias que en otro momento era impensado. *League of legends* tiene su colección de Louis Vuitton, Nike calza a varias *skins* de *Fortnite*. Análisis esta inmersión cultural atípica.

83. El pensamiento de diseño mediado por las tecnologías digitales en la enseñanza de las Ciencias Sociales**Guzmán, Fabio Diego Gabriel**

¿Qué implica innovar con tecnologías en la enseñanza de las Ciencias Sociales? Este ensayo se propone analizar la potencialidad de las tecnologías digitales para promover el desarrollo del pensamiento histórico, la formación de una conciencia política que promueva el compromiso y la participación ciudadana, y de una conciencia epistemológica crítica que haga posible comprender el conocimiento de lo social como construcción permanente.

84. Experiencia de Juego: Apelando a las Emociones**Da Silva, Gerson**

Un breve análisis de las herramientas del diseñador de videojuegos para lograr una experiencia memorable.

85. Aprender con memes. Elearning e innovación educativa en la universidad**Valenzuela, Martín y Canalicchio, Pablo**

En el marco de la cursada 2020 de la Cátedra Marketing Editorial (UBA) se re pensaron muchos contenidos. Con la idea de generar un nexo entre el aula y los nativos digitales se les pidió a los estudiantes que elaboren memes relacionados a temas vistos en la cursada integrándolos en un espacio de gamificación donde se enfrentaron entre ellos en una mecánica tipo "Mundial de memes". Aquí, 64 participan

tes a través del voto de los demás alumnos vía redes sociales, iban avanzando rondas. Los ganadores consiguieron beneficios en evaluaciones subsiguientes.

86. Elearning: gamificación, TICs y omnicanalidad durante la cuarentena**Valenzuela, Martín y Canalicchio, Pablo**

La virtualización planteó la necesidad de transformar los recursos pedagógicos diseñados para la presencialidad en nuevos recursos de elearning. Mediante técnicas de omnicanalidad, comunicación diferenciada utilizando TICs y gamificación, se planteó una propuesta innovadora, ajustada a las necesidades del contexto donde la participación interactiva y los elementos lúdicos fueron tan importantes como la sincronización de las clases. El presente trabajo cuenta la experiencia de transformación de programas, metodologías y formación del equipo docente de la cátedra Marketing Editorial de la Carrera

87. ¿Cómo usar la gamificación en Educación Superior?**Desafíos para el diseñador****Matas Musso, Josefina Leonor**

La digitalización en la Educación Superior lleva a la necesidad de replantear los sistemas de enseñanza – aprendizaje y a poner mayor énfasis en las herramientas que permitan centrar el conocimiento en los estudiantes. De esta manera, el término gamificación surge como un recurso nuevo recién en el 2008. En este artículo, se presenta la definición de gamificación, según su creador el diseñador Sebastián Deterding, sus ventajas en la educación, cómo utilizarla, aspectos a considerar por el usuario, para concluir con los desafíos que tiene el diseñador actualmente al ser una estrategia nueva.

88. La sala de escape virtual: una oportunidad para el aprendizaje**Guerrero, Eloísa Marina**

Un desafío que tiene sus consecuencias en la realidad. La sala de escape es una oportunidad para abordar el trabajo en equipo, enriquecernos y valorar la mirada y la capacidad del otro como así también la de uno mismo. Aprender jugando porque la diversión en este tiempo de pandemia tiene mucha importancia. Este proyecto surge de un trabajo interdisciplinario y es de fácil elaboración.

89. No cambies el tema, cambia el contexto. El poder de la gamificación en entornos educativos**Jon Li Yeng**

En este panel hablaremos del poder de la gamificación para transformar la forma en que los alumnos ven y viven las clases. Hablaremos de conceptos básicos del *Game Design* y cómo utilizarlos en un ambiente educativo sin perder de vista el objetivo de una clase que es la transferencia e intercambio de información. También tocaremos conceptos de psicología que nos ayudarán a entender cómo llevar al cerebro a automotivarse, competir y divertirse utilizando técnicas y metodologías de videojuegos fuera de entornos netamente de entretenimiento.

GÉNEROS Y SUBGÉNEROS

Jueves 11 de Marzo – Hora: 12.30 a 14.30 (ARG)

Coordinadora: *María Sara Müller***90. Cultura en los márgenes: documental sobre la escena hip hop en Rafaela***Abeille, Constanza y Constantín, Julio*

El objetivo de la presentación es compartir los resultados del proyecto de investigación “Una aproximación etnográfica audiovisual a las escenas musicales territoriales” llevado a cabo por un equipo de docentes de la Lic. en Medios Audiovisuales y Digitales de la Universidad Nacional de Rafaela. Mostraremos una pieza audiovisual de carácter documental sobre la cultura hip hop en la ciudad de Rafaela.

91. El cine de Buster Keaton como documento*Müller, María Sara*

Las lecciones de Bordwell y Thompson (1995) con respecto a la puesta en escena cinematográfica nos remiten de modo directo a Buster Keaton. En este texto recorreremos dos películas *La ley de la hospitalidad* (1923) y *Sherlock Jr.* (1924) intentando mirar decorados y ambientación, caracterización, iluminación y dramatización para reflexionar sobre el legado de Keaton como director e intérprete. Entendemos estas películas como ficcionales, pero a la vez como documento de los advenimientos del cine en cuanto a lenguaje -construcción de tiempo y espacio- que llegan a nuestros días y nos maravillan.

92. Documental*Nicolás, Matías*

El documental es un aprendizaje de la vida misma. Estuve en lugares que jamás hubiera ido, ni pensé que existían. Conocí personas cuyas historias me movilizaron como nunca antes. Fue la mejor excusa para conocer el mundo. Rodé 4 documentales de “Branded Content” para National Geographic como director de fotografía. Un documental de rock en la Antártida. Y algunos otros más.

93. El último diario*Lamónica, Ana*

Retrata el oficio de uno de los últimos canillitas históricos de Buenos Aires y pone el foco en el presente que afecta a la actividad, debido al cambio de costumbre de los lectores que eligen cada vez más informarse a través de medios digitales. “Pancho” empezó a vender diarios y revistas a los nueve años y no paró nunca. Hijo y nieto de diarieros, atendió hasta cuatro generaciones de vecinos y fue el psicólogo del barrio para muchos de ellos. Este medimetraje nos propone vivir un retazo de la historia de este madrugador por excelencia para quien su kiosco y los diarios lo fueron todo.

94. La mirada del extrañamiento Ciencia ficción, cine y masas en el siglo XX*Juan Velis*

La ciencia ficción como género cinematográfico se consolida a través de una serie de rasgos de estilo determinados que enaltecen sus ho-

rizontes empíricos, llevando al género y a su discurso a formar parte inexorable de los contextos sociales que supieron condicionar y dar forma a los procesos evolutivos del cine como manifestación artística. El siguiente ensayo procura desentrañar ciertos abordajes acerca del rol de las masas, la ciencia y la mirada hacia el otro en la ciencia ficción, aspectos nodales del género.

95. O sexo e o fascínio pela morte Uma abordagem do erotismo no filme Crash*Samandhi, Iris*

Este estudo se propõe a analisar a abordagem erótica utilizada pelo cineasta David Cronenberg em *Crash* – Prazeres estranhos, fazendo um aparato sobre o sexo e a morte e suas relações históricas. Essa análise é feita através de pesquisas bibliográficas quanto as semelhanças entre a morte e o sexo e a erotização da morte enquanto produto audiovisual.

96. Codificando imágenes: Uso y mixtura de los géneros cinematográficos*García Conde, Tomas*

Cuando hablamos de géneros cinematográficos, estamos indicando ciertos tipos de películas. La película de ciencia ficción, la película de acción, la comedia, el musical, el western: estos son algunos géneros del cine narrativo ficticio. ¿Qué hace a un género? ¿Qué nos hace pensar que decenas o cientos de películas pertenecen a la misma categoría? Para el cineasta, las convenciones son materiales con los que trabaja. Para el espectador, las convenciones dan forma a nuestras expectativas sobre lo que es probable que veamos y escuchemos.

MARKETING DIGITAL Y PROSUMIDORES

Martes 9 de Marzo – Hora: 17.30 a 19.30 (ARG)

Coordinadora: *Ayelén Rubio***97. La transformación digital nos llegó a todos***Gerpe, Amalia*

Ya no se trata solo de las grandes empresas, la transformación digital nos atraviesa a todos estemos donde estemos y hagamos lo que hagamos. ¿Buscas información? ¿Querés comprar un regalo? ¿Querés aprender un idioma? ¿Querés hacer una Diplomatura en otra ciudad? Desde aquellos emprendedores que se animaron a innovar hasta las pymes familiares más pequeñas que se les ocurran, tener una estrategia digital ya no es opcional.

98. Biblioteca Virtual Bilingüe “Ayesha Catalana” y otros usos de las NTIC para la promoción literaria*Margulis, Alexander*

El objetivo de esta ponencia es dar a conocer nuestra campaña de promoción digital de autores catalanes y araneses contemporáneos en la Argentina y el mundo. La misma se centró en la migración a Internet de un dossier monográfico bilingüe publicada inicialmente en la revista en físico *Ayesha*, donde dimos a conocer a 12 (doce) escritores referentes fundamentales. Y se continuó con la creación de la Biblioteca Virtual

Bilnue Ayesha Catalana. Reflexionaremos sobre las posibilidades que el mundo digital ofrece para la promoción literaria en el particular contexto de la pandemia del Covid-19.

99. Childring: La crianza de espectadores en tiempos de pandemia

Cassetta, Leandro

El presente trabajo pretende mostrar la estrategia de *childring* utilizada por la distribuidora Warner Brothers Pictures mediante sus redes sociales pertenecientes a Argentina. Para ello, definiremos en primera instancia qué es el *childring* en cuanto a los dichos de Oteo Soler (2005), utilizando como ejemplos las campañas de *Annabelle Comes Home*, *Scoob* y *DC Fandome*. Para luego analizar sus capacidades y así describir de qué modo es posible la potencia de esta estrategia. A modo de conclusión, se analizará el futuro de la estrategia frente a la implementación de la misma en otras industrias.

100. Marketing digital del docente

Escobar Goicochea, Laura y Gutiérrez Gonzáles, Ana Lucia

Dado el contexto actual, el docente ha tenido que reinventarse en cómo posicionar su marca personal y crear contenido para generar vínculos con los estudiantes, relacionarse con otros docentes y universidades dentro y fuera del país y ampliar sus oportunidades de crecimiento profesional. Por lo cual, hoy en día los docentes necesitan aprender a utilizar las herramientas de marketing digital.

101. Hacia un modelo responsivo de marca

Tenllado, Lucas

La clásica empresa comercial se ve forzada a reinventarse. La imagen corporativa y las estrategias que utilicemos para plasmar los valores de marca también deben poseer esa capacidad de adaptación. Los consumidores actuales ya no son los mismos: cuentan con una multiplicidad de canales y plataformas que obligan a reconfigurar nuestro paradigma tradicional y desarrollar un modelo responsivo.

102. Aceleración digital: herramientas de marketing imprescindibles en 2021

Perrone, Natalia

La pandemia aceleró muchos procesos de compra online. Pero, ¿estaban totalmente preparados los equipos de marketing? Siguiendo las tendencias que cobraron forma en este panorama, veremos las herramientas que debemos tener para poder analizar el ROI, *social listening*, encontrar eficazmente los targets y trazar estrategias que generen valor en un escenario cada vez más desafiante. Todo lo que no puede faltar en los equipos de marketing digital en 2021.

103. Desarrollo de la cultura prosumidora mediante la co-evaluación de proyectos de software

Terreni, Luciana

Con el fin de promover la cultura prosumidora, los estudiantes de Práctica Profesionalizante II de la Tecnicatura en Análisis y Desarrollo de Software formulan y desarrollan un proyecto de software y recursos

digitales académicos asociados al mismo que se socializan en distintas plataformas virtuales. La propuesta consiste en que los estudiantes asuman el rol de autores creativos pero además que protagonicen instancias como evaluadores críticos y reflexivos de las producciones de sus pares, generándose espacios de retroalimentación fundamentada desde los conceptos construidos durante el desarrollo del espacio curricular.

NARRATIVAS COLABORATIVAS

Miércoles 10 de Marzo - Hora: 12.30 a 14.30 (ARG)

Coordinadora: *Marina Wabnik*

104. BiLa, mira lo que ves - Narraciones interactivas para la alfabetización visual

Leotta, Laura

BiLa, mira lo que ves; surge como una alternativa para cubrir la necesidad de Alfabetización visual de las personas consumidoras de medios de comunicación masivos, acercando los conceptos necesarios para la lectura crítica de mensajes soportados en imágenes publicitarias y propagandísticas. El proyecto se compone de Narraciones o "productos" y eventos interactivos para niñas y niños, en los que el lenguaje visual es eje transversal y metáfora de las historias articuladas multidireccionalmente con lógica transmedia.

105. Letras Nocturnas - Historias de la noche

Torres, Jefersson

Letras Nocturnas es un proyecto que busca impulsar a nuevos talentos a desarrollar su pasión, bien sea con la escritura de historias de suspenso, crimen o terror; con la narración de las mismas, o bien, con la edición y montaje audiovisual.

106. Museos y videojuegos: sinergias posibles

Croizet, María Florencia

El presente artículo propone explorar las potenciales colaboraciones creativas que los espacios museísticos de la Ciudad de Buenos Aires podrían diseñar junto a la industria de los videojuegos; con el fin de potenciar ambos sectores. En este sentido, tanto las colecciones histórico-artísticas y los edificios patrimoniales se postulan como fuentes de inspiración para ambientaciones y narrativas de videojuegos. Asimismo, los elementos, dinámicas y mecánicas de los videojuegos (o uno en sí mismo) podrían servir para consolidar los fines educativos y de difusión del patrimonio cultural, pilares de la gestión museística.

107. Circuito fractal propuesta transdisciplinaria de artes escénicas

Fragoso, Claudia y Luna, Rocio del Carmen

Cuatro creadoras nos reunimos a través de sesiones virtuales para emprender un proceso creativo que culminará en una obra escénica. Se reflexiona sobre el ser y el hacer de cada una, los impulsos del cuerpo, las inquietudes estéticas. El proyecto es una obra escénica híbrida en que se develarían saberes de las artes escénicas en un proceso creativo que involucra el cuerpo expresivo. Se presentan y sis-

tematizan los materiales gráficos, videos gráficos y sonoros generados en esta narrativa virtual que permite al espectador una incursión virtual múltiple y de intervención libre.

108. Vigencia de la poética aristotélica hasta la actualidad

Uceda Espinoza, Gean Pool Julián

La poética aristotélica sigue vigente en cada una de las series, películas y vídeos que vemos. Cada vez son más los anglicismos que nos invaden, pero siempre llegamos a la misma esencia que Aristóteles estudió tan a profundidad. En Lesys y Desys, desarrollamos esa agonía que hace que una historia sea lo que es, la búsqueda constante de objetivos en un transcurrir de peripecias y anagnórisis...

109. Moodboard: Herramienta visual simple y clave que es tendencia

Wabnik, Marina y Rodríguez Guiraldo, Daniela Fernanda

Diversas formas de llamar a una misma técnica que aparenta ser un sencillo y lúdico collage inspiracional. Ahora bien, nos preguntamos ¿están las imágenes recopiladas de forma aleatoria y sin destino? ¿Para qué sirve? ¿Cómo se arman? ¿Por qué es una herramienta tan útil? ¿Qué es lo que los hace tan atractivos? El propósito de estos paneles suele ser diverso y los profesionales del diseño y la comunicación suelen considerarlos como una excelente herramienta de trabajo.

110. Corazonar desde la Incertidumbre: Melodías de Onirico Trayecto

Fernández Amaya, Nicolás

Se llevó a cabo una pieza narrativo—colaborativa de arte sonoro realizada bajo el cobijo del programa autogestivo Corazonar. Desde la Incertidumbre, y cuya intención de arranque en julio del año 2020 fue proyectar un lazo vinculante entre los integrantes para generar—nos un espacio de intercambio afectivo mediante la fecundación de estrategias estético—artísticas que nos permitieran sumarnos a la solidaria vitalidad convocada por el tiempo actual de la pandemia. El llamado era, es simple: afrontar a través del arte, la necesidad de arraigo y vida. <https://soundcloud.com/user-792804252>

NARRATIVAS TRANSMEDIA

Martes 9 de Marzo - Hora: 10 a 12 (ARG)

Coordinadora: Celeste Abancini

111. Memorias Sonoras

Fernández Torres, Juan

Los relatos sonoros encuentran en la narrativa interactiva digital un campo creativo novedoso para generar nuevos modelos expresivos experimentales. Dentro del amplio campo del *Digital Storytelling*, Internet permite construir relatos interactivos en los que el diseño sonoro cumple un papel fundamental, en la elaboración de nuevos modelos de narración multimedia e interactiva. Desde este recorte de los medios digitales nace un proyecto colectivo-cooperativo de relatos sonoros, que se centra en una experimentación de las posibilidades de fracturar los modelos lineales de relato.

112. Youtubers y Narrativas Transmedia

Zapata Cueva, Patricia del Cisne

Youtube como plataforma social y mediática revolucionó la narrativa audiovisual. Los Youtubers (personalidades reconocidas en esta red) impulsan sus contenidos más allá de esta plataforma, la expansión y difusión del contenido creado evidencia que existe en la actualidad nuevas formas de contar y de llegar al público a través de una narrativa transmedia que engloba a varios medios digitales.

113. TNT Talle arrativas Transmedia

Sethson, Diego

Narrativas Transmedia se desarrolla bajo el concepto de llevar todo al límite en la producción de contenidos. No solo para una plataforma. Cada idea es procesada para explorar todas las plataformas posibles y captar así a públicos específicos, según la plataforma que use o a la generación multitarea. Ante estos nuevos enfoques, el realizar queda en manos de todos. Ya no hay dueños, sino socios. Si en lugar de comunicación directa se alcanza la multidireccional, se ingresa al mundo #transmedia, donde el #storytelling (el relato) será una herramienta fundamental a la hora de comunicar.

114. El Hipervínculo, Prueba 7: un caso de desborde de la narrativa digital en las artes escénicas

Paris, Rodrigo

Pareciera que estamos ante una revolución digital ya innegable para todos. Inmersos cada vez más en la experiencia virtual y ante la necesidad de ensayar hipótesis de análisis ante las maneras en que esto impacta en el ámbito teatral, nos preguntamos qué nuevas maneras de construir narrativas surgen como consecuencia. Tomaremos como caso de estudio el espectáculo "Prueba 7: El Hipervínculo" escrito y dirigido por Matías Feldman en el marco de la Compañía Buenos Aires Escénica para dar cuenta del desborde del pensamiento digital y de su influencia sobre el quehacer escénico.

115. Las nuevas estructuras narrativas hipermediales aplicadas a la Educación

Sarro, Karina Alejandra

Narrar es inventar mundos posibles. Es inventarse a uno mismo en los contextos sociales de referencia, pudiendo activar los resultados del juego narrativo y, al mismo tiempo, establecer parámetros para conocer el mundo social. Pero lo más determinante en la narrativa es su evolución constante a lo largo de la historia. En este sentido, la hipertextualidad virtual juega un papel fundamental, por su calidad y su interactividad. En esta comunicación se presentará el concepto de narrativa hipermedia. Es un concepto innovador y emergente, tanto en su dimensión teórica, como en sus aplicaciones prácticas.

116. Creando universos narrativos

Gacitúa, Jorge

La convergencia mediática ha supuesto un cambio tanto en el modo de producción como en el del consumo de los medios. La multiplicación de canales ha supuesto el nacimiento de un nuevo modelo narrativo:

la narración transmedia. Esta nueva narrativa utiliza todos los canales disponibles para hacer llegar al consumidor partes diferenciadas de su historia para que éste las interrelacione. Este proceso plantea nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación activa de las comunidades de conocimientos para conseguir desentrañar los misterios planteados.

117. Narrativas en Instagram, entre recorrer y esquivar

Herrera Roa, Angela

La presente ponencia es una adecuación de los resultados obtenidos de una investigación realizada en UNIMINUTO (Bogotá-Colombia) en el marco de un ejercicio de Responsabilidad Social durante los dos periodos académicos del año 2018. A partir del análisis de la cuenta Bogotá Street Photography, inscrita en Instagram, se pretendió comprender el modo en que se construyen narrativas y experiencias de Ciudad en la interacción con esta red social, su función amplificadora en la reproducción de narrativas hegemónicas.

118. Repensando la producción de narrativas transmedia en Latinoamérica

Romero, Sergio F.

Ya hace casi dos décadas que Henry Jenkins instaló el término. ¿Qué hemos ido aprendiendo en estos años? ¿Cuáles son los cambios en su conceptualización? ¿Cuáles sus expansiones y sus perspectivas? Nos hemos propuesto reconceptualizar el campo a partir del estudio y de la reflexión sobre la propia práctica, haciendo foco en la producción latinoamericana.

119. Gobierno Transmedia: Discursos, narrativas transmedia y subjetividad en pandemia

Méndez, Juan Patricio

Para una correcta llegada de la comunicación institucional a todos los ciudadanos es preciso elaborar estrategias transmedia, a los fines de interpelar a la ciudadanía desde todos los soportes mediáticos. Sin embargo, la desigualdad existe y es preciso que sea tenida en cuenta a la hora de revisar los procesos de producción de sentido. Prolifera, a su vez, la circulación de noticias falsas. En este contexto, la subjetividad toma un rol central en el pasaje discursivo de las narrativas en las distintas plataformas mediáticas.

120. Narrativas transmedia como estrategias de pedagogía de paz en Colombia

Martínez Florez, Evi Dukaba Divaly y Martínez Florez, Aty A'únawa

Sueños con la paz es un proyecto de investigación en narrativas transmedia que busca visibilizar las estrategias en pedagogía de paz que se están desarrollando en Colombia, ya que, aquí se ha vivido desde el siglo pasado (y aún se vive) el conflicto armado. Aunque el acuerdo final de paz es una apuesta al cese del conflicto, han surgido nuevos grupos como las disidencias de las FARC, por lo cual se hace necesario que surjan propuestas en pedagogía paz y que se visibilicen aquellas que se han desarrollado desde diferentes ámbitos, dándole legitimidad a los procesos.

NUEVAS PERSPECTIVAS DE CREACIÓN ESCÉNICA

Jueves 11 de Marzo – Hora: 17.30 a 19.30 (ARG)

Coordinadora: **Julietta Pestarino**

121. La melopeya como suceso escénico coral en la escena contemporánea

Ramírez, Erick Daniel

A través de una conferencia performática se relacionan dos conceptos el coro y la melopeya, asumiendo en ambos términos un punto específico de cruce la ópsis. Con esta investigación iniciada en 2014 se obtuvieron los grados de especialidad (2018) y maestría (2020) y pretendía: Generar discusión crítica a partir de la coralidad y su valor melopéyico, en torno al género como concepto y en torno a las formas de accionar juntos a la distancia, mediante experiencias artísticas en reuniones virtuales y presenciales, contraponiendo la figura coral clásica vs. la reunión contemporánea.

122. El teatro para niños y el desafío de traspasar las pantallas

Faerstein, Ariadna

Sabemos que los chicos viven en un mundo digital. Como una de las creadoras y directoras de la Compañía teatral infantil "Desenchufados" y sin renegar de las ventajas tecnológicas en absoluto, el desafío de generar contenido para las infancias a través de las pantallas, nos invita a crear nuevos caminos para el desarrollo de los espacios lúdicos y creativos de los niños. ¿Cómo estimular la imaginación y el juego más allá de los dispositivos electrónicos? ¿Cómo hacer llegar nuestro mensaje, a pesar de la sobreestimulación online que impera?

123. La adaptación en un entorno intermedial

Amador, Paula Rojas

Esta presentación tiene como objetivo compartir la investigación-creación sobre la problemática de la adaptación de un texto narrativo al teatro al integrar las posibilidades expresivas y discursivas que las tecnologías digitales ofrecen a la escena. Este proceso nos aleja de una adaptación tradicional, adoptando en su lugar una perspectiva intermedial. Para esta investigación-creación, se llevaron a cabo una serie de laboratorios de investigación escénica en los cuales se crean dispositivos escénicos videográficos, sonoros y espaciales, que son integrados y dan forma al guion dramático. El mundo no se detiene concebido como una escritura intermedial.

124. Experiencias de escucha teatral: nuevo abordaje de las artes escénicas

Sánchez, Julia

Debido a la situación sanitaria, cultural, social y económica actual que afecta de manera total la actividad de los espacios escénicos, Mono-mujer produce Experiencias de escucha teatral para disfrutar con auriculares, luces bajas y ojos cerrados en la intimidad del hogar. ¿Cómo se interpela a un espectador oyente a partir de lo sonoro? ¿Cuál es su aporte en este hecho artístico? ¿Cómo se desarrolla el proceso creativo durante el aislamiento social? En esta instancia, les invitamos a experimentar las Experiencias de escucha teatral para reflexionar acerca de las prácticas contemporáneas.

125. Hackear la danza: el Glitch como posibilidad creativa**Ledesma Briozzo, Felicitas**

La transposición de conceptos entre las disciplinas, así como el trabajo colaborativo y la hibridez atraviesan los procesos creativos y de investigación generando criterios innovadores. Este ciclo pensado para las Artes del Movimiento, invita a explorar el concepto de Glitch como pretexto para habilitar nuevas posibilidades creativas en el universo digital. Hackeando la danza desde la experimentación, reconfigurando los elementos que la constituyen. Articulando la exploración y el diálogo con otras narrativas, ampliando las perspectivas y campos de acción apropiándose de nuevas herramientas compositivas. Abriendo nuevos interrogantes a modo de prisma dispersivo, descomponiendo ideas y multiplicando sus posibilidades.

126. De las tablas a la web**González, Paola**

Esta comunicación problematiza el planteamiento de la dirección en el contexto de la virtualidad como ese espacio liminal en el que se concreta la experiencia del cuerpo en el escenario por medio de la pantalla. ¿Cómo crear una narrativa desde la teatralidad que coexista con el lenguaje audiovisual y las narrativas interneteras a partir de nuevas posibilidades de creación?

127. De la escena a la pantalla: desafiando el proceso creativo**Dahlquist, Silvia y Mastriano, María Victoria**

En esta ponencia, reflexionaremos sobre nuestra experiencia en el proyecto de obra de Expresión Corporal titulado: "Munay, y sus viajes de colores". Destinada a infancias, siendo una propuesta artística y didáctica, decidimos reformularla para su desarrollo en formato audiovisual debido a la situación mundial de pandemia. En la misma presentamos no solo una narradora-protagonista, sino también ciertos paisajes y animales del mundo andino, intentando integrar algunos contenidos antropológicos a la escena. Interpeladas por el deseo y la creatividad como valores inminentes para arriesgarnos.

128. La transformación corporal en la encarnación de narrativas coreográficas**Borges, Carreras Cintia**

La narración coreográfica en los espacios creativos de la imagen escénica, trascienden lo argumental al uso, para hacerse poética en una teoría de lo danzado que busca la apertura hacia lo interartístico. El cuerpo, núcleo vertebrador de lo contado desde la acción de su propia expresión, nos guía hacia la revelación de un paradigma del narrar no siempre literario. La deformación de la percepción corporal en la narrativa danzada, se utiliza como metáfora para la exposición de la transformación metamórfica del contar, tomada esta como tópico textual por el que erigirse texto e imagen escultórica en movimiento: danza.

129. en3 (cuerpobra) - Nuevas perspectivas de creación escénica**Tamburrini, Roberto Ariel**

en3 (cuerpobra) es una obra de Expresión Corporal que cumple 10

años Se presenta aquí el marco teórico de esta producción escénica, aprobada como tesina de graduación DAM UNA, donde actualizo nuevamente mis recientes aportes metodológicos para la composición escénica según las posibilidades que el contexto actual presenta. En esta ocasión, desarrollo las actualizaciones respectivas y la síntesis de lo explorado e investigado como profesional en función de los desafíos de la creación online, brindando las últimas conclusiones a las que he arribado.

130. ¿Teatro holográfico?**Grijalba Grosso, Ángel Sebastián**

El presente texto hace parte de la tesis de investigación de pregrado "Teatro en el espacio digital" donde la pretensión se centra en la indagación sobre el teatro holográfico y su relación o aporte con el teatro tradicional. Entendiendo teatro tradicional como toda aquella expresión escénica que no usa elementos digitales, profundizamos en las diferentes categorías que se producen de la relación entre lo holográfico y el teatro y cómo estas nuevas concepciones teatrales intervienen en el trabajo tanto técnico como actoral, de dirección y dramaturgia de un montaje escénico.

131. Matrices discursivas en las praxis de una escena teatral argentina**Pessolano, Carla**

En esta ponencia se buscará indagar en los decires del grupo Piel de Lava para intentar dar cuenta de los modos en que se organizan las matrices discursivas con las que refieren a sus praxis, conformando no solo un decir acerca de las mismas sino también un pensamiento específico sobre la práctica escénica toda.

PLATAFORMAS DIGITALES**Viernes 12 de Marzo – Hora: 15 a 17 (ARG)****Coordinadora: Agustina Méndez****132. Plataformas públicas del Sur****Rivero, Ezequiel**

El estudio propone un análisis de casos comparativo entre las propuestas de distribución de contenidos audiovisuales en plataformas digitales públicas, creadas por distintos estados en América Latina durante los últimos años. Se analizan en concreto las particularidades de los casos de MxPlay (México); TVPerú app (Perú), Cont.ar y Cinear Play (Argentina); Onda Media y CNTV Play (Chile); EBCPlay (Brasil) y VeraTV (Uruguay). El trabajo interroga sobre el rol diferencial que aportan las plataformas públicas en el mercado concentrado de la distribución audiovisual en internet.

133. Milo: nuevo contenido a nuevo público. Reconstruyendo las formas de consumo audiovisuales**Rassi, María Sol**

Se producen muchísimos contenidos audiovisuales cada día, pero, el número de pantallas y plataformas para la distribución es sumamente reducida y, además, es excluyente. ¿Cómo podemos construir una

nueva industria sostenible si no tenemos espacios para que nuestras obras habiten? ¿Cómo podemos empoderar al público si el contenido que habita las pantallas hegemónicas es superficial y banal? Desde una lógica de producción humana, consciente y responsable con el mundo, buscamos desarrollar un espacio que visibilice a las obras audiovisuales y que empodere al público desde la calidad.

134. Plataforma Catalogo WEB de Recursos para desarrollar Multiplataformas Digitales

Mondani, Norberto Eduardo

Esta Plataforma WEB de recursos permite detectar, registrar y poner a disposición del universo poblacional especializado, los perfiles profesionales, espacios y equipos tecnológicos disponibles para realizar productos multimediales o de transmedia. Es un producto abierto para que participen todas las entidades individuales y colectivas especializadas en el tema enunciado, que deseen adherirse gratuitamente. Para ello hemos desarrollado un "sistema informático" constituido por un "subsistema de relevamiento" y un "subsistema de presentación" que constituirá específicamente el Catalogo WEB

135. Cómo generar contenidos en las nuevas plataformas de los Santos, Laura

Ya sean videos en Youtube, cursos online en Udemy o plataformas para trabajo freelancer, la tecnología ofrece hoy en día cientos de diversas maneras de generar contenido y ganar dinero con ello. Desde accesibles celulares con tecnología de última generación hasta facilidades de edición y difusión, con un poco de práctica, cualquiera puede dedicarse. Voy a contar mi experiencia en estos medios y voy a brindar herramientas para que todos puedan aprender a hacer de las nuevas plataformas una fuente estable de ingresos.

136. Fotoperiodismo: Información Veraz vs Información Viral Almeida Avelado, Roberto

El Fotoperiodismo está en constante reinención. Desde la fotografía analógica a la digital, hasta el internet y las redes sociales, el Fotoperiodista ha experimentado un impacto en su desempeño como profesional. Cualquier persona con un teléfono inteligente puede generar contenido. Esta evolución tecnológica ha provocado un cambio en la información que consumimos, los medios de comunicación descubrieron una nueva fuente de información gratuita, lo que nos obliga a reflexionar sobre el uso de la imagen periodística que descontextualiza los hechos y resta veracidad a la información.

137. Crisis social en Chile: Una oportunidad para los medios digitales

Aparicio, Roberto

El 2020 ha sido el año de la irrupción de proyectos audiovisuales digitales en Chile. La crisis social, desatada en octubre de 2019, consolidó un proceso de quiebre de la televisión local con su audiencia. Los parámetros de confianza, credibilidad y consumo televisivo se vieron alterados y las figuras encargadas de sustentar el contenido (presentadores) perdieron la credibilidad y la fortaleza de su imagen

se vio mermada. Este fenómeno dio paso a la irrupción de medios independientes. La llegada de la pandemia permitió albergar esos contenidos en el espectro digital.

138. Taller RAC Realizador Audiovisual con Celular Sethson, Diego

Aplicación docente: se busca desarrollar habilidades para comunicar ideas con aplicación a materias como, por ejemplo, Historia, para realizar un corto documental; Lenguaje, como el necesario para armar un noticiero; Música, como en el armado de un video clip, el cual se puede trabajar conjuntamente con el docente de Educación Física, y así con el resto de las materias, buscando que el estudiante participe de manera más activa con un dispositivo que conoce y tiene al alcance de sus manos.

POSTPRODUCCIÓN: SONIDO Y NUEVOS PARADIGMAS

Lunes 8 de Marzo - Hora: 17 a 19 (ARG)

Coordinador: **Rodrigo González Alvarado**

139. Virtual Production: ¿Un cambio de paradigma en la producción audiovisual?

Silva Jasauí, Daniel Antonio

La producción virtual cada día es más usada en la realización cinematográfica, esto implica que debemos replantearnos cómo se hacen las películas, series y otros productos audiovisuales. Este cambio de paradigma hace que los postproductores hoy estén involucrados en la etapa de preproducción y rodaje (no solo como consultores), y que interactúen en tiempo real con el director, el director de fotografía y los actores en una sinergia que resulta en una mejor película. Pero la producción virtual no es solo la gran pared de LEDs, hay muchas más como Pitchvis, Previs, Postvis y Performance Capture.

140. Sonido Inmersivo. Las posibilidades de la tecnología Dolby Atmos

Bonino, Julián

Los formatos de audio han evolucionado con el paso del tiempo, pasando del mono al estéreo, luego al sonido multicanal y finalmente al audio inmersivo. Las nuevas tecnologías proponen múltiples enfoques sobre cómo tratar la posibilidad de hacer que el mensaje sonoro llegue al oyente como una nueva sensación auditiva. Proponemos abordar esta temática a través de la implementación de DOLBY ATMOS como herramienta, que a través de su concepto de trabajo orientado a objetos, abre un mundo de posibilidades para los creadores de contenidos en música, PostProducción y Eventos in vivo.

141. Los Secretos de Whiplash: Ganadora del Oscar al Mejor Sonido en 2015

Valverde Maestre, Águeda María

Entre otros galardones, la película *Whiplash* gana la mención a "Mejor sonido" en los premios Oscar del año 2015. Este estudio analiza los recursos sonoros presentes en esta cinta, con el fin de esclarecer su entramado musical. Para ello, categoriza el sonido vocal, las fun-

ciones del sonido (generales y específicas), la música y el silencio existentes en dos escenas simbólicas.

142. Arte/Diseño Sonoro para Omnívoros Digitales

Torres, Juan Fernández

La propuesta consiste en pensar el sonido desde la mente de los "omnívoros digitales" que hacen uso de los modos de consumo/reproducción/producción de obras artísticas. La intención es reflexionar el rol que ocupa el Diseño Sonoro en la producción de obras, dentro del universo sonoro, que invaden los espacios virtuales/audiovisuales. En esta última década de predominio audiovisual, se pasó incondicionalmente al mundo digital; y por la masificación de la conectividad, a la movilidad; en una sociedad hiperconectada, lo social migró a lo virtual y este espacio virtual está inserto en el territorio.

143. Motion graphics y collage: el opening de Godfather of Harlem

Pérez-Ruffi, José Patricio y Valverde Maestre, Águeda María

Este trabajo tiene por objeto el análisis de los títulos de crédito de la serie de televisión *Godfather of Harlem* (EPIX, 2019). Este *opening* fue galardonado con el premio Emmy 2020 Outstanding Main Title Design. El objetivo es descomponer las partes de las que se compone la secuencia de apertura seleccionada desde una perspectiva forma, con objeto de identificar sus principios de composición en cuanto a planificación, edición y postproducción. Como pieza construida como secuencia de *motion graphics* a modo de collage, se inspira en la obra de Romare Bearden, animando sus composiciones al tiempo.

144. Deepfake

Celi, Michael

En este documento presento una guía para poder usar la tecnología conocida como "deepfake" dentro del cine latinoamericano, encontrarás diferentes definiciones, objetivos, errores, limitantes y conclusiones sobre cómo aplicarla dentro de tus proyectos, con el objetivo de trascender en los usos actuales que se le dan, y poder mediante esta guía, explicar un método viable para usarlo de una manera responsable.

POSPRODUCCIÓN: VFX, 3D Y CGI (IMÁGENES GENERADAS POR COMPUTADORA)

Jueves 11 de Marzo – Hora: 17.30 a 19.30hs (ARG)

Coordinador: *Wenceslao Zavala*

145. Virtual Production: Previsualización cinematográfica con render en tiempo real

Silva Jasauí, Daniel

Las herramientas digitales cada día ponen a la mano de los pequeños estudios o producciones independientes las técnicas y tecnologías usadas en los blockbusters de Hollywood. Una de estas técnicas es la previsualización o Previs que permite comprender de una mejor manera los que pasa en cada plano de la cinta y sirve tanto en preproducción, como en rodaje y postproducción. Los motores de videojue-

gos permiten renderizar imágenes de alta calidad en tiempo real y producir una primera visión de la película sin salir a rodar un solo plano.

146. El ralenti audiovisual. Implicancias de estas demoras

Luna, Fabián Esteban

El trabajo describe diferentes estrategias al momento de aplicar el ralenti -o también llamado cámara lenta- durante el transcurso de un audiovisual. Nos enfocaremos en las modalidades de este procedimiento de lentificación cuando también afecta al plano sonoro. Analizaremos fragmentos de films al combinarse el ralenti con el uso de la reverberación acústica. Describiremos la vinculación de este proceso con la escucha reducida (P. Schaeffer). También expondremos cómo se apela a la parodia mediante este recurso de retraso temporal de imagen y sonido.

147. Inmersión Visual

Escobar, Javier

Inmersión Visual es una galería de arte digital presentada en un video para mostrar las obras más destacadas de los principales artistas de la antigua Grecia. El objetivo a futuro es brindar un espacio para exhibir las obras de artistas digitales emergentes (fotógrafos, ilustradores, arquitectos, escultores, entre otros) y se podrá monetizar a través de las plataformas digitales.

148. Creación de un modelo 3D animado

Pechin Pico, Ana Sol

El presente trabajo tiene como objetivo desarrollar aspectos relacionados con el proceso de creación de un personaje en 3D y las diversas etapas que es necesario atravesar, así como también algunas variables que intervienen para lograr una producción comunicable, comprensible. La creación en 3D es una tarea compleja que no solamente consiste en diseñar un objeto o un escenario tridimensional. Además, hay que intentar que quede lo más verosímil con su propia diégesis. El desafío continúa siendo: ¿Qué ideas proyectar en el Siglo XXI que combinen estética y tecnología, articulando saberes y habilidades de distintas disciplinas?

149. El cuarto amanecer

Rolando, Fernando Luis

El cuarto amanecer es un proyecto realizado en forma online durante 2020 en plena pandemia global entre la Argentina y el Reino Unido. Reflexiona por medio de una animación digital, acerca de las condiciones del ser humano, su entorno, la distancia social y el porvenir.

150. Invasion2040

Turturro, Cesar

Cortometraje premiado en varios festivales de ciencia ficción. Para el mismo desarrollé un pipeline propio de trabajo donde se crearon más de 200 planos VFX. Utilizando la última tecnología en modelado, animación y renderizado en tiempo real. Me llevo más de 3 años de trabajo.

151. Deep learning: La Nueva Conceptualización**Ordoñez, Lucas**

Con la generación de contenidos audiovisuales a partir del *deep learning*. Cómo a través de un proceso de aprendizaje no lineal, la computadora puede no sólo reconocer patrones si no transformarlos y aprender de sus propios errores a partir de la información acumulada y previamente suministrada por un usuario, dando como resultado (inmediato) multiplicidad de lenguajes, diseños y contenidos muy útiles a la hora de conceptualizar una idea o proyecto. Quiero plantear como reflexión si efectivamente este será el fin de los roles más técnicos en los procesos creativos y la mecánica de trabajo.

152. La escultura digital, una revolución en proceso**Bel, Daniel**

Todo gran movimiento se inicia a través de una gran revolución. La escultura digital y la impresión 3D no solo han llegado para romper muchos paradigmas que parecían escritos a fuego, sino también han cambiado por completo la forma materializar lo que nace de nuestra creatividad. Desde imprimir una figura de colección para nuestras repisas hasta órganos vitales que nos alargan la vida. Sin límites, sin barreras y con un horizonte de infinitas posibilidades.

PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES**Martes 9 de Marzo - Hora: 15 a 17 (ARG)****Coordinador: Mariano Nieto****153. El color como tendencia****Cornejo, Camilo**

La paleta de colores es clave en la producción de contenidos audiovisuales. Los colores, los protocolos para alcanzar el estudio de tendencias y su análisis en los marcos de construcción cromática serán puestos en un recorrido estético para entender lo que desea el consumidor actual.

154. Fotografía Nocturna**Quintero, Melisa**

Ponencia sobre fotografía nocturna, abordando la temática de la fotografía como una excusa más para la valoración de los cielos nocturnos argentinos, nuestro vínculo con la naturaleza y el disfrute del espectáculo nocturno.

155. ESI y Confinamiento: Estrategias de producción artísticas**Ambrosini, Norma y Ripari, Sebastián**

La ESI en la formación artística del nivel superior, se planteó desde sus inicios de implementación como un espacio de convivio conceptual y experiencial sin traducciones sino mediante la intervención directa de la presencia corporal. El confinamiento puso en crisis el proceso de creación y en consecuencia se elaboraron nuevas estrategias que permitieron transformar las experiencias en productos audiovisuales anclados en relatos locales y referenciados en la singularidad de las realidades de los autores.

156. Nuestro deporte es producir, pero primero debemos entrenar**Borroni, Nestor Adrián**

Si realizáramos un deporte, todos sabemos que debemos tener un entrenamiento para obtener mejores resultados. Esto no difiere en la realización de un producto audiovisual considerando que es un trabajo en equipo y por ende debemos entender lo básico para llegar a buen fin.

157. Cubrir una escena con alto valor narrativo, técnico y visual
San Martín, Eduardo

Blocking Playbook busca que el diseño de puesta en escena sea lo más variado y expresivo posible y que el estudiante adquiera una comprensión profunda de la Narrativa Audiovisual, para lograr en el espectador un impacto emocional claro y preciso. Aprender y comprender un catálogo amplio de técnicas comprobadas para la puesta en cámara con alto valor narrativo y visual.

158. Mi propuesta vale**Riccardi, Matías**

Todos en algún momento de nuestras vidas tenemos un punto de giro profesional. Pasa en la vida misma, obviamente puede pasar en nuestro oficio y/o nuestro trabajo. En mi caso, fueron tres, y con varios años de diferencia. A su vez, Es muy valioso dar clase con ejemplos audiovisuales de otros, pero siempre me pregunté qué interesante sería contar mis experiencias con lo bueno y lo malo de ello. Entonces, por qué no intentar genera nuestros propios proyectos y as u vez, cómo convencernos de que es posible. Y después, cuando surge un idea y un posible desarrollo, Quiero compartir mi experiencia, sobre todo para aquellos estudiantes y profesionales que a veces creen que no vale la pena intentarlo y creen que ya es tarde para cumplir sus sueños.

159. Personajes inolvidables y cómo crearlos**Díaz Escoto, Emilson Soyeb**

Personajes Inolvidables y cómo crearlos es una ponencia que desarrollará una evaluación narrativa basada en el análisis de las coherencias y paradojas que todo buen personaje debe tener para volverse único, diferente, e inolvidable. En la ponencia se expondrán algunos consejos básicos que grandes guionistas y directores del cine como los hermanos Cohen, Steven Spielberg, o Jorge Lucas, han revelado para la creación de sus personajes, y que nos servirán para la creación de nuestros propios personajes.

160. Producción de contenidos audiovisuales**González Iglesias, Álvaro**

La producción de productos audiovisuales es un tema muy importante en la actualidad, ya que la mayoría de consumo en actividades que realizamos recae en el audiovisual: ver la televisión, ver tu serie preferida en una plataforma de streaming, disfrutar de un videoclip en YouTube, etc. La producción audiovisual consta de varias partes, como todo proyecto, en una ideación. Después de este la pre-producción, donde se preparan escaleras, guion, ambiente, casting o incluso permisos o presupuestos. La producción en estas fases se refiere al roda-

je. La post-producción consta de edición, montaje, etalonaje y demás cambios en los brutos obtenidos del rodaje. Por último, su distribución a partir de la elaboración de un *packaging* en caso de ser necesario para su venta o la subida en plataformas de streaming y concursos. También se expondrá problemas comunes a la hora de realizar dichas producciones y cómo solucionarlo.

161. Viceversa, cortometraje

D'Amato, Pablo; Biedma, Cristian y Bonfá, Magali

La Productora Audiovisual BACIC Producciones .Venimos a presentar el cortometraje Viceversa: Una joven deprimida busca reencontrarse con su hermana drogadicta pero las dos terminan enfrentadas por un músico, en un Club de Jazz. Grabado con un gran equipo técnico en un Bar durante toda una noche.

162. Crisis de contenido

Brunetti, Federico

Cuando la crisis es de contenidos y no de formas nos encontramos frente a una crisis del Qué, del mensaje: qué queremos contar es el desafío y no cómo lo contamos, sobre todo para qué deseamos hacerlo. Cuáles son nuestros objetivos estratégicos al seleccionar o crear un contenido y cuan vinculados se encuentran con nuestros valores (como individuos o como empresa). ¿Cómo nos están percibiendo nuestros clientes (internos y externos) y qué les estamos comunicando? Estas preguntas y otras tales como qué rayos es la estrategia de retención de clientes y si nos animamos a reinterpretarla.

PRODUCCIONES ONLINE: GESTIÓN, CURADURÍA, EVENTOS Y MONETIZACIÓN

Lunes 8 de Marzo - Hora: 17.30 a 19.30 (ARG)

Coordinadora: **Gina Giraldo**

163. Juegos con propósito: Arde el delta gamejam

Borzino, Gonzalo

El pasado septiembre, entre la humareda dejada por la quema indiscriminada del humedal litoral y el aislamiento obligatorio, surgió una propuesta para concientizar desde la virtualidad. Reconociendo el valor cultural de lo lúdico, se convocó a usarlo como herramienta de reclamo en una *gamejam* (similar a *hackathon*) para dar visibilidad. Valorando la convocatoria interdisciplinaria, se propició un espacio común generándose, en solo 9 días, casi 30 proyectos que dialogaban desde diferentes perspectivas. Presentaré los preparativos dispuestos por Acción Dev y se mostraran los juegos publicados.

164. No te pares tan cerca de mí

Marcelo, Follari

Esta ponencia - que nace como un proyecto de investigación para Investigación DC de la Universidad de Palermo - se propone analizar las recientes implicancias a nivel global en la industria musical del "vivo" en este contexto de pandemia, su estado actual y sus posibles consecuencias para la industria musical. Asimismo, explorar los recientes desarrollos de *live streaming*, sus aplicaciones, y discutir

algunos ejemplos de eventos musicales recientemente desarrollados a la luz de las restricciones de la pandemia de Covid-19.

165. Percibir más allá del manual

Fariña, Franco Jesús

Es muy común notar prácticas deshumanizantes entre técnicos y artistas en diversas situaciones dentro de la gestión cultural. A su vez, estas prácticas están extrañamente naturalizadas. ¿Cómo creamos un vínculo funcional para los proyectos, y sano para artistas y técnicos? ¿Cómo rompemos con las prácticas arcaicas que son violentas y deshumanizantes? Recordemos, siempre, que una parte no existe sin la otra. Para construir una nueva industria, necesariamente debemos repensar la manera de forjar estos vínculos, crear prácticas y generar dinámicas desde el amor, el compromiso y la empatía.

166. Eventos Streaming Mixto

Nacusi, Lucas

Este 2020 que acaba nos ha marcado a todos, estuvimos obligados a reinventarnos o morir, yo opté por la primera opción. Durante los meses de mayo a septiembre realizamos eventos bajo el título "Bienvenidos al Futuro" desde el Bar Temático "Johnny B. Good" en la Ciudad de San Juan. En lo personal con mi productora "Siete Vidas" seguiremos trabajando así, aprovechando la tecnología de *streaming* a los que decidan no ir al Bar y manteniendo la esencia y la magia del trato personal.

167. Festival (des)confinado

Ruiz, Paco

Una mirada intrínseca a las nuevas envolturas de los Festivales de Cine Contemporáneo (tanto en la ficción como en la no-ficción). ¿Es el cine "realista" una utopía si no abarca la experiencia que estamos padeciendo, como sociedad, en la actualidad? ¿Cómo afrontan los festivales de cine el cierre de las salas o las propuestas alternativas a las medidas de prevención sanitaria? En esta conferencia, exploraremos algunas de las vertientes que repercuten directamente a dicha industria del cine, en paralelo a las consecuencias de la presente pandemia.

168. Festiverd y Cineversatil: de webpages a plataformas de exhibición online

Peña Zerpa, José Alirio

A través de las experiencias con el Festival Internacional de Cine y Video Verde de Venezuela (Festiverd) y el Festival Internacional de Cortometrajes sobre Diversidad- Argentina (Cineversatil) exploro las precisiones necesarias para que las páginas webs se transformen en plataformas streaming de exhibición de cortometrajes, destacando las ventajas, desventajas y requerimientos para mantener al público motivado.

169. The Host

Márquez, Martínez

Como pioneros de la virtualidad teatral, o de un paso de paradigma

escénica en la vida re-convertimos la escena online Real Time. ¿Qué nos une?, la identidad latina, la diversidad, tanto de la tierra como la diversidad de melodías. Unificamos ideas desde la perspectiva individual de cada uno donde todos hacen lo que más les apasiona, cada uno tiene un espacio contenedor, una transmisión de cada uno en vivo que se envía a un Host que transmite seguidamente la mezcla de contenido en el contenedor. Desde la postura de compartir y unificar, entregamos nuestra luz a otra persona y nos unificamos.

170. El escenario virtual para un teatro presencial. ¿Cómo, para qué, para quién?

Marzili, Valentina

¿Qué sentido tiene un espacio virtual para un teatro presencial? Superadas las restricciones debidas a la pandemia, muchos teatros que han experimentado formas virtuales de encuentro, han decidido mantener una programación híbrida. ¿Cómo se logra armonizar la programación? ¿Qué plataforma elegir? ¿Qué precio sostener? A través de la experiencia de Escenario Virtual, plataforma online de El Umbral de Primavera Teatro en Madrid, comentaremos de cómo pudimos armonizar e integrar la programación presencial con la virtualidad en la oferta teatral.

171. Públicos para el teatro en tiempos de pandemia

Vicci Gianotti, Gonzalo

En esta presentación se propone identificar el impacto que la crisis sanitaria está imponiendo en las lógicas de circulación y creación de públicos relacionadas con las artes escénicas en la ciudad de Montevideo. Durante 2020 desde el poder político fueron tomadas diversas medidas relacionadas con el sector cultural que implican cambios y nuevos posicionamientos en cuanto a la producción en el sector de las artes escénicas. Estos cambios implicarán volver a pensar las herramientas a implementar para el trabajo con los diversos públicos en los espacios culturales.

172. La escenografía teatral y los sistemas de producción en tiempos de pandemia

Nigro, Miguel Ángel y Vera, Alicia Beatriz

Somos protagonistas de un fenómeno epidemiológico de escala mundial que alteró la cotidianidad. Esta novedad global nos hace reflexionar sobre el rol que cumplen las artes y la cultura y sobre qué formas de convivencia adoptarán en el futuro. El teatro, el hecho teatral, debe adaptarse, creando nuevos modelos de funcionamiento. Ello forzó la creación de expresiones tecnologizadas y el surgimiento de nuevas teatralidades virtuales. En nuestra investigación, enfocada en la relación entre producción y resultado escenográfico, es necesario analizar el impacto que genera en el lenguaje escénico.

PUESTA EN ESCENA VERSUS PUESTA EN IMAGEN: NUEVOS DESAFÍOS DE LA DIRECCIÓN TEATRAL

Miércoles 10 de Marzo - Hora: 15 a 17 (ARG)

Coordinadora: **Cecilia Gómez García**

173. Dirección de fotografía en el teatro virtual.

Dos experiencias

Sandoval Torres, Ivett

En 2020, la Compañía Nacional de Teatro Universitario en México realizó dos puestas en escena digitalizadas con docente y académicos de 16 universidades de todo el país: El viaje de los cantores de H Salcedo y Fragmentos de Patria Errante de P. Parga. Es así como durante la pandemia nace un nuevo rol: la dirección de Fotografía para teatro virtual. La puesta en cuadro y la iluminación para las plataformas digitales difiere de la tarea del director de escena cuando los actores no se encuentran en el mismo lugar.

174. Le Noir proyecto tarjeta postal

Medina Dupuy, Valeria; Senderowich, Bernardo Ariel; Belloli, Agustín; Saint Phard, Romeo; López, Darío y Kirstein, Edgardo

Continuando con el proceso del "Proyecto Tarjeta Postal" que hemos presentado desde su inicio en las comisiones del Congreso de Tendencias Escénicas, este año compartimos una nueva obra, Le Noir (en correlación a la obra Otelio de Shakespeare, pero transpolada a la Isla de Haití. Esta comenzamos antes de la pandemia y que seguimos ensayando vía virtual. La puesta tiene elementos posdramáticos, es muy visual, está compuesta de cuadros en distintos colores, contiene material fílmico. La obra trata en especial distintos enfoques del femicidio desde la época de Shakespeare a la actualidad.

175. DesTiempo

Celis Cadena, Andrés

El aislamiento nos tocó de diferentes maneras y a cada persona interpeló de forma particular; en mi caso, me llevó a pensar en el lugar que ocupa el cuerpo en la construcción de subjetividades de cada uno de los que integró directa e indirectamente la creación coreográfica y, la memoria como esa posibilidad de contar, pero también vivir nuestras historias, con la intención de resignificar nuestros pasados, pero a la vez, revitaliza nuestros presentes. En *DanceHome*: un ensayo multi-biográfico se vinculó inicialmente la historia personal (en la que se encontraron rasgos familiares y del país) las percepciones del cuerpo que somos y fuimos, a través de la observación de fotografías personales y grupales con familiares, amigos, eventos especiales (tanto en nuestros hogares como fuera de él) y, los recuerdos que de allí se desprendieron.

176. A experiencia de dirigir um espetáculo virtual utilizando modelos de jogos digitais

Oliveira, Aline

A partir da experiência da direção cênica de um espetáculo teatral durante a pandemia de Covid-19, no ano de 2020, apresento os resultados da pesquisa teatral realizada a partir de modelos de encenação e direção de atores idealizados mediante a experiência dos jogos digitais e a interação via chat do YouTube com o público. A ideia é analisar a experiência espetacular vivenciada pelos atores e espectadores que interagiram como jogadores e usuários em lives do YouTube e jogos digitais no espetáculo, em modelos de experiências interativas que se popularizaram nesse momento de isolamento social.

177. Transmigraciones de la teatralidad: puestas en escena y virtualidad en «Madame de Sade» de Y. Mishima

Dimeo, Carlos

La “puesta en escena” virtual de «Madame de Sade» de Yukio Mishima nos propone estudiar cómo la teatralidad ha sufrido transmigrado sus potenciales herramientas articuladoras de lo que hasta ahora hemos definido como teatro. El estudio se enmarca en dos categorías ya definidas por nosotros en trabajos previos: “teatros invisibles” y “transmigración de la teatralidad”. A partir de allí y del montaje realizado por el Teatro Universitario KNT-KurtyńA de la Universidad de Bielsko-Biala presentaremos la formulación de estas dos categorías en una nueva forma de teatro, los teatros virtuales.

178. E agora, como fazer: aulas práticas de Teatro à distância?

Flávio de Oliveira, Luciano

A pandemia de Covid-19 está exigiendo de nós professores de Teatro, principalmente de disciplinas prácticas, adaptações metodológicas para o ensino/aprendizagem, de maneira remota, de técnicas interpretativas e de processos de encenação. Como professor de Improvisação Teatral I e de Fundamentos da Direção Teatral, no Curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal de Rondônia, e com a retomada das aulas de modo remoto, a partir de 13 de outubro de 2020, preciso superar medos e desafios metodológicos para que os conteúdos presenciais sejam ofertados à distância. E agora, como fazer?

179. Dramaturgia como dispositivo para conocer el afuera

Canepa, Valentina

Desde la cátedra Metodología de la Investigación en Artes de la Escuela de Teatro de La Plata, me propuse llevar a cabo un trabajo de investigación que intenta entender de qué manera el teatro, en general, y la dramaturgia, en particular, se vincula con la realidad (socio-política e histórica) pero no desde una intención de retratarla sino de conocerla y resignificarla. A través de las obras “Terrenal. Pequeño misterio ácrata”, de Mauricio Kartún y “Yo, Encarnación Ezcurra” de Cristina Escofet, se llevan a cabo las tareas de investigación para lograr ese objetivo.

180. Teatro-Zombie ¿Es el teatro un medio muerto?

Palacios, Cristian Eduardo

Aunque resulta poco habitual considerar al teatro como un medio de comunicación, resulta innegable que sí lo es. En su acepción más moderna, surge al mismo tiempo que el cine, la historieta o el gramófono a partir de la reutilización de una forma arcaica que en tanto dispositivo de representación había encontrado ya competidores mucho más eficaces (con la consecuente muerte de otros medios equivalentes). La pregunta que cabe hacerse es entonces ¿por qué no murió? ¿Por qué persiste e insiste en un mundo donde otros medios menos arcaicos ya parecen definitivamente haber pasado a mejor vida?

REALIDAD AUMENTADA: DISEÑO INTERACTIVO Y GENERATIVO

Miércoles 10 de Marzo – Hora: 17 a 19 (ARG)

Coordinador: *Nicolás Sorivas*

181. Micro Mapping: Hibridez en Medios Emergentes

Márquez, Marcel

La escala de la proyección influye en la comprensión de nuestro espacio, cultura y bagaje visual cambiando la perspectiva de la mirada sobre los objetos que ya conocemos. Reflexiono sobre ejemplos de producciones audiovisuales que por sus elevados costos se desarrollan hoy sobre objetos o detalles de alguna parte monumental. Realicé un acercamiento a diecisiete intervenciones entre el 2011 y el 2019, ello me revela catalogar al *MicroMapping* como una modalidad específica, descubrir esto como una práctica poética para establecer relaciones en objetos y locaciones específicas que renueven la mirada

182. El diseño de experiencia de usuario en la realidad aumentada

Morejón Labrada, Sonia y Ravelo Batista, Ángel Antonio

La Realidad Aumentada (RA) es una tecnología novedosa, permite la integración de elementos reales y virtuales lo cual le otorga un sin fin de posibilidades educativas, de entretenimiento, comerciales etc. El diseño de Experiencia de Usuarios (UX) en este contexto implica múltiples factores de análisis: perceptuales, psicológicos, antropológicos, semióticos y de interacción etc. a partir de sus características. El objetivo de la presentación radica establecer las bases teóricas del diseño de UX en la Realidad Aumentada.

183. Innovación y transformación tecnológica en la divulgación cultural granadina

Caballero, Mágina Cruz

El avance de las nuevas formas y medios de comunicación supone un gran reto tecnológico. La realidad aumentada (RA) se está aplicando a campos muy diversos, como el arte, educación, juegos, medicina o turismo. La propuesta aborda mi Trabajo Final de Máster sobre el uso de la RA sobre el diseño de una ruta urbana sobre las mujeres represaliadas durante la Guerra Civil en Granada. Centrándome en la creación de contenido divulgativo cultural, histórico y feminista desde la RA e incluso transmedia.

184. Arte y Realidad Aumentada: la densificación del espacio virtual mediante obras de arte geolocalizadas

Bevilacqua, Flavio

Las obras de realidad aumentada no sólo pueden ser instaladas en cualquier punto del espacio, sino que pueden permanecer en el tiempo de manera indefinida. La permanencia de una obra geolocalizada, con el tiempo, se solapa con la presencia de otras obras; y esto lleva a una densificación del espacio mediante superposición, sin relación aparente, de múltiples obras de muy distintos autores. Sobre este tema se reflexionará en esta ponencia.

185. Como aplicar Realidad Aumentada y no morir en el intento

Monzón, Álvaro

Es una conferencia que pretende ir más allá de la experiencia que el usuario vive al encontrarse con las nuevas tecnologías, para responder a la pregunta de: ¿para qué las empleamos? ¿Qué es todo aquello que hay detrás y qué utilidad aporta a las empresas su uso? Dejando al descubierto toda la estructura que se esconde detrás el Efecto Wow que surge al usuario cuando entra en contacto con ellas.

186. Alcance de la Realidad Aumentada, Virtual y Mixta en la Industria Moderna

Moreno Ruiz, José Roberto

La Industria tiene un rol sumamente importante en el Desarrollo de la Sociedad, la cual ha visto pasar varias generaciones a través de los años. Actualmente nos encontramos en la Industria 4.0 y las tecnologías de Realidad Virtual, Aumentada y Mixta, a la par de otras tecnologías como el Internet de las Cosas e Inteligencia Artificial, entre otras, impulsan y convierten a las compañías en entes inteligentes.

187. Líneas Guías APP

Balbuena, Emmanuel

La realidad aumentada al servicio de los creadores audiovisuales. Las más básicas aplicaciones de cámara de fotos en nuestros *smartphones* cuentan con líneas guías para ayudar en la composición de la foto al momento de tomar la misma. Generalmente están allí la proporción aurea o la regla de los tercios. Hablemos de aplicar líneas guías a la cámara para ayudar al usuario a tomar una foto con perspectiva lineal o a disponer los elementos de la composición para que el usuario pueda crear un plano americano o un plano general.

188. Creación de filtros de Instagram y Facebook como nuevo trabajo del futuro y remoto

Aguirre, Diego

La realidad aumentada es una tecnología que llevo para quedarse y su masificación se aceleró debido a la pandemia. Grandes y pequeñas marcas utilizan filtros y efectos para llegar a una generación más joven, que consume contenido de una manera diferente. Facebook, Snapchat y TikTok intentan captar nuestra atención al mismo tiempo, por lo tanto, compiten entre ellos por crear las herramientas que hagan más fácil la creación de Realidad aumentada para su plataforma y como consecuencia, llega la era donde crear filtros, lentes y efectos se convirtió en un lucrativo y multimillonario negocio.

189. El diseño interactivo: Interfaces, digitalización y virtualidad

D'Agostino, Alejandra Inés y Pascual, Sebastián

En la era digital los cuerpos se presentan como datos, permitiendo a los artistas transformar el arte en potencia. Un arte virtual, que propondrá un diseño interactivo, implementado previamente por el autor de la obra, y que será actualizado por el espectador inter-actor, al cual podemos considerar co-creador de la obra. La aparición de

aplicaciones, con interfaces gráficas cada vez más accesibles a todos, permitieron la masificación de estos programas y la utilización de los mismos por diferentes creadores, sin la condición de que sean programadores.

REALIZACIONES AUDIOVISUALES

Viernes 12 de Marzo – Hora: 12.30 a 14.30 (ARG)

Coordinador: Marcelo Vidal

190. Postales improvisadas Miniaturas sonoras - Serie 2

Bas, Pablo

Proyecto musical de Ana Foutel y Pablo Bas de creación de pequeñas piezas a partir del concepto de improvisación libre surgido en el contexto de aislamiento por pandemia. Consta de diversas series, cada una conformada por 4 o 5 piezas breves de menos de 2 minutos de duración. En cada serie se invita a participar a un x artista visual diferente.

191. Peregrina

Giordano, Verónica

Proyecto audiovisual basado en el archivo personal de una persona cualquiera. Peregrina es una mujer. También es un recorrido. El archivo personal se vuelve un territorio de experiencias sensibles históricamente situadas y significativas en el presente para quien lo recorre. Si el Estado narra ficciones, ¿Cómo leer la narración de una vida en los documentos del registro civil de una persona? ¿Qué narración es posible a partir del archivo personal de una analfabeta? ¿Cómo sería una narrativa en clave feminista de esos registros?

192. Design y Animación en la producción audiovisual indígena en Brasil

Bicalho, Charles

Basado en el trabajo de la productora Pajé Filmes, abordaremos el design de producción y al animación en las películas de temática indígena en Brasil. la produtora realizó duas películas de animación, *Konãgxeka: El Diluvio Maxakali* (2016) y *Mātānāg, La Encantada* (2019), ambas con guión sobre historias tradicionales del pueblo Maxakali, del sureste de Brasil. La productora se propone aplicar los conceptos de design de producción e etnodesign en el intuito de buscar coherencia en el proceso de traducción de los elementos da cultura indígena para los medios tecnológicos digitales de cine atual.

193. Videosofía, pensamiento audiovisual noético

Pesci Gaytán, Ernesto

La práctica del ensayo audiovisual es una estrategia clave para la gestión de conocimiento de estudiantes, no sólo de Comunicación, sino de todas las disciplinas científicas y estéticas, ni sólo en el pregrado, sino hasta en los posgrados de diseño y comunicación dadas sus potencias como praxis heurística y noética. Bajo esta hipótesis exponemos un ensayo que se sustenta en que, como lo visionó Nam June Paik desde la década de los sesentas, el video es la base del desarrollo de la actual interfaz hombre-máquina, y su ascenso como medio de aprendizaje y multigestión, obliga explicaciones.

194. Ayataki**Ramos, Lucía**

Es un cortometraje donde Rómulo, un joven trompetista, vuelve a la casa donde vivió con su difunto padre con el propósito de despedirse de él. Para conseguirlo irá al cementerio en busca de su tumba para dejar atrás el duelo de su partida a través de la música.

195. Pequeña productora - Grandes producciones**Barg, Jonathan**

¿Qué tienen que ver las plantas, un grupo de raperos y un influencer? Son los 3 universos que exploran las últimas series de Planta Alta, 3 universos totalmente disímiles, 3 proyectos de bajo presupuesto. Pero que tienen una impronta en común, un estilo propio y un gran reconocimiento internacional: Broder, premiada en Cannes. Clorofilia, en Japan Prize y en Wildscreen Festival. Y Pepper, todo por un *like*, la serie más vista en su primer mes en Flow ¿Cómo hizo una productora pequeña para producir 3 series de tanta calidad? ¿Cuál es la proyección a futuro? Todo eso en esta charla.

196. Tintas de Libertad**Hochegger, Axel**

Tintas de Libertad es una serie web de 6 capítulos donde personas privadas que cumplen una condena, reconstruyen parte de su historia a través de los tatuajes. Promesas, homenajes y sentido de identificación, son algunos de los motivos por los cuales las personas privadas de la libertad, deciden perpetuar en la piel determinados momentos o personas que fueron parte de sus vidas.

197. Cuentos Narrados**Otaño, Juan**

Mi nombre es Juan Francisco Otaño, de Buenos Aires. Realizador Audiovisual, Durante la cuarentena me sentí en la necesidad de grabar, contar, y así surgieron los cuentos narrados, cuentos de misterio, fantásticos o terror, que cuento a cámara, trato de darles un toque audiovisual, algunos más otros menos.

198. Caída Capital**Martínez, Yamila**

Pecar. Una caída libre hacia dentro de nosotros mismos experimentando en este contexto de encierro, desolación e incertidumbre. Pensar y repensar el pecado como motivo, como goce, como desahogo, como castigo, como alivio y reflexión. Pereza, Ira y Gula serán los tres pilares de esta performance grupal en donde cada actor desde su individualidad, logra mancomunar una expresión en donde los límites no existen.

199. El streaming como vehículo de transmisión de la comedia**Llamas, Pedro**

Debido a la coyuntura ocasionada por la pandemia mundial de coronavirus, un grupo de profesionales de la comunicación y la comedia nos planteamos la siguiente pregunta: ¿Es posible llevar la comedia a los espectadores en un contexto en el que no se puede acudir a las salas de espectáculos y teatros? Así surgió "Castigados Comedy Club", un espectáculo de stand-up Comedy en streaming, que consiguió resolver las barreras que ocasionaba el cambio de medio y de canal de comunicación, siendo una alternativa real y de calidad para la realización de espectáculos.

200. Streaming OBS + Streamlabs**Sethson, Diego y Sethson Manuel**

La juventud toma el mando @manucrespo_1 será el encargado de brindar esta capacitación de una manera didáctica y divertida. El programa elegido por los youtuber para salir en dos plataformas al mismo tiempo, compartir pantallas, un switcher master digital. Ideal para espectáculos, presentaciones a multicámaras, charlas empresariales, universitarias, educativas, etc.

201. Formación actoral en entornos virtuales. Prácticas posibles entre la intimidad obligada y la mostración necesaria**Lucero Samper, Federico Alberto**

¿Resulta posible desarrollar una práctica de actuación escénica en entornos virtuales? ¿Qué posibilidades y qué limitaciones surgen en la intimidad y el aislamiento? ¿Qué injerencias y tareas presenta el estudiante, y cuáles el docente? ¿Cómo pensar la necesaria presentación a público? El siguiente documento pretende compartir reflexiones personales acerca de la experiencia de coordinar prácticas de formación actoral en educación formal, como así los modos de concebir las clases y el planteamiento de dinámicas que se llevaron a cabo; poniendo el foco de atención en el cuestionado y afectado vínculo espectador-actor.

202. El Arte va con todo**Gheggi, Jessica**

El Arte va con Todo, es un Podcast creado por Jessica Gheggi, es curadora del mismo donde organiza y desarrolla la producción de una exposición de arte en magazine de entrevistas a actores culturales nacionales e internacionales.

203. La evolución de la crítica en tiempos de virtualidad**Fos, Carlos**

Se hará un análisis desarrollando las posibles herramientas que debe considerar la crítica ante la producción de teatro a través de diferentes plataformas virtuales. Asimismo, se revisará la categoría misma de teatro en relación a la consideración que prevalece de necesidad de encuentros personales presenciales para definirlo. También se hará una aproximación a la noción misma de cuerpo y el concepto de espectador, tomando estas especulaciones como parte de investigaciones que requieren del rigor que marca el tiempo de estudio.

STREAMING Y PÚBLICOS ONLINE**Martes 9 de Marzo - Hora: 12.30 a 14.30 (ARG)****Coordinadora: Agustina Méndez**

204. Dramaturgia para tu celular: escribir un mundo**Policano Rossi, Matías Ezequiel**

Análisis dramático de las “experiencias online” escénicas realizadas en streaming y plataformas de redes sociales, desde el “Long Distance Affaire” (2013) hasta “Sex Virtual” (2020) del director y autor argentino José María Muscari.

205. Cuerpos en tensión en el espacio escénico digital**Rígano, Mariela**

Ante el escenario incierto que estamos viviendo, nos preguntamos si el borramiento del cuerpo que atravesamos hoy, nos prepara para que su presencia sea sustraída cada vez más. Sabemos que la ciencia y la tecnología han contribuido a separar de forma acentuada la corporalidad de la condición humana, pero cabe preguntarse hasta dónde es posible llevar esa disyunción y si, en ciertas prácticas digitales, esa disyunción existe efectivamente. Razón por la cual revisaremos críticamente algunas nociones como las de cuerpo, territorio, realidad y teatro.

206. La Cultura te involucra - #culturaenemergencia**Albornoz, Sergio y Fonseca, María Pia**

La cultura te involucra busca divulgar la importancia de los trabajadores y las actividades culturales en cualquier sociedad, para poder desarrollar la empatía el altruismo y el pensamiento crítico. En base a esto nos preguntamos cómo afrontar a los nuevos públicos en los tiempos que vienen y cuál es el lugar que debemos exigir como trabajadores de la cultura.

207. Nuevas poéticas escénicas. Convergencias entre YouTube y la escena mediada por la digitalidad en Un día, El mar de Ariel Farace**Baron, Juan Francisco**

En el siguiente trabajo se estudia como ciertas dinámicas específicas de la red social y plataforma de exhibición de contenidos Youtube se traducen e influyen la escena en Un día, El mar de Ariel Farace. Estas no se manifiestan como referencias directas, sino como intertextualidades que se construyen en la performatividad digital de la obra. La obra es parte de los estudios curriculares de grado de la Lic. en Actuación de la Universidad Nacional de las Artes.

208. La industria del Streaming a través de la plataforma Twitch**Villanueva, Sabrina y García, Nicolás**

El objetivo del presente trabajo, es poner en discusión la realidad de la industria del streaming a través de Twitch, junto a nuevas formas de profesionalizar el ocio. Se desarrollará un apartado teórico y otro de reflexión, desde un punto de vista educativo y otro de desarrollo de contenidos gamers. Palabras clave: streaming; Twitch; nuevas formas de entretenimiento; comunidades online; profesionalización de la industria gaming

209. Relaciones: potencia creadora inexplorada**Contino, Valentina**

El arte en Occidente valora la experimentación en el proceso creativo pero habitualmente esta exploración no se focaliza en las estructuras relacionales que el proceso involucra. La crisis pandémica forzó nuevas formas de encuentro y nuevas dinámicas de vinculación entre artistas y para con el público. Los recursos para la descentralización de los circuitos de creación y difusión junto a la resignificación del territorio son potencias que pueden transformar el curso de las relaciones sociales que se reproducen en las artes y con ello, a las artes mismas.

TÉCNICAS DE ACTUACIÓN PARA TEATRO, CINE, TELEVISIÓN Y NARRATIVAS DIGITALES**Jueves 11 de Marzo – Hora: 15 a 17 (ARG)****Coordinadora: Cecilia Gómez García****210. El casting y la actuación frente a cámara****Albornoz, Sergio**

El encuentro se propone identificar los problemas que tienen actores, actrices o estudiantes de actuación a la hora de acudir a castings o audiciones. Para que cada uno pueda elaborar y repensar herramientas y estrategias frente a estas instancias.

211. Las técnicas de actuación basadas en la teoría teatral ficcionalista**Livigni, Cristina**

Desde hace muchos años vengo desarrollando e implementando una concepción de pedagogía teatral compuesta por una parte teórica y otra metodológica o técnica basada en la primera. Ambas, integradas, constituyen la pedagogía teatral ficcionalista. El eje transversal y fundamental de la teoría es una propuesta de nomenclatura de las unidades que componen el lenguaje de la actuación. Partiendo del conocer esa especie de alfabeto ficcional, las técnicas consisten, básicamente, en pergeñar distintas composiciones análogamente a lo que sucede con el aprendizaje del lenguaje verbal. Asimismo, la escritura de la actuación en la escena también puede ser leída como un texto.

212. Entrenamiento vocal actoral de elencos teatrales en espacios no convencionales**Urbey, Silvia**

Conocer los principios de la Técnica Vocal Actoral y el entrenamiento adecuado, que faciliten la Emisión Vocal, hablada y o cantada en espacios no convencionales, para prevenir posibles patologías a nivel vocal y mejorar el rendimiento escénico.

213. La Función Vocal en la Interpretación**Garófalo, Claudio**

Técnica de trabajo para actores y cantantes La voz no se ve. Ese es el primer obstáculo. “Lo que se escucha”, es el segundo. Algo que no se ve pero se escucha genera incertidumbre. Algo que tiene entidad, pero no tiene cuerpo es un fantasma. Asusta y es difícil de abordar. Es necesario ponerle un cuerpo a la voz Quitarle la hegemonía a “lo que se

escucha" y otorgarle categorías a lo funcional, lo anatómico, lo fisiológico, lo sensorial, incluso a "lo que se escucha" para crear una "estructura de la voz" que incluya todas las partes en un esquema tangible.

214. El sustento de lo irrepitible base de Técnica Meisner

Lázaro, Yoska

Nos hicieron creer que una función se puede repetir. Es una falacia que pretende brindar al actor y al director tranquilidad y seguridad despojando al hacer escénico de "aquí y ahora" y artesanía en su ejecución. La construcción en el presente, descubrir el "cómo" sabiendo previamente qué sucede por texto y saberse ser humano, por encima, de personaje son claves que dan al actor el adjetivo de artista. Para hacerlo, Meisner y yo brindamos interesantes herramientas.

215. La Observación Como Herramienta Para Crear

Castiglione, Tomás

Muchas veces decimos que observar nuestro día a día es algo fundamental en la vida del actor y el artista. Pero ¿En que consiste realmente el arte de observar? ¿Qué cosas se pueden observar de nuestra vida cotidiana? ¿Cómo puedo llevar eso a una construcción artística? Esta propuesta busca responder esas preguntas con el objetivo de potenciar la creación teatral utilizando esta herramienta. Como decía Claude Monet: "Es a fuerza de observación y reflexión que uno encuentra un camino".

216. Formación Actoral en la Metodología de Raúl Serrano

López de Bock, Guillermo

Proponemos acercar la metodología desarrollada por el maestro Raúl Serrano con la convicción de que se trata de una técnica apropiada para lograr una actuación viva y orgánica en la escena. Se desarrollará la misma de forma teórica y se darán a conocer sus elementos característicos: el cuerpo como instrumento, la improvisación como herramienta fundamental, el concepto de pre-conflicto, dinámica de la conducta no verbal, elementos de la estructura dramática.

217. Qi Gong: una técnica milenaria para estar presente

Tisocco, Matías Sebastián

Estar presente y enfocado es el gran desafío del artista escénico en la actualidad. Mediante una disciplina milenaria procedente de China, llamada Qi Gong, podemos alcanzar concentración y armonía. Esta disciplina tiene como objetivo lograr, a través de la respiración, la mejora integral del ser humano mediante la circulación y desbloqueo del Qi (Energía Vital). Trabaja en todos los niveles: físico, mental y espiritual, y su práctica continua nos permitirá afrontar situaciones de stress (castings, rodajes, etc.) concentrados, activos y con el instrumento listo para trabajar "aquí y ahora".

218. Incoherencias en mallas curriculares sobre la carrera de actuación en Latinoamérica

Valdez, Juan

Se ha evidenciado que en distintas universidades latinoamericanas donde se imparte la carrera de Arte Dramático, especialidad actuación, encontramos que en sus mallas curriculares, o pensum de estu-

dios, existe una escasa y hasta nula presencia de la asignatura, técnicas de actuación audiovisual; entendiéndose de manera absurda, que dichos centros de enseñanza exponen, "el perfil del egresado en Actuación estará capacitado para trabajar como actor en cine, televisión y narrativas digitales". Resaltamos que es distinto el manejo escénico (del actor) en las tablas, que ante una o más cámaras audiovisuales.

219. Energía y Ritual. Bioenergética para actores

Escalada, Alejandra

La energía está en todo ser animado. Conscientes o no, modelamos nuestra energía. El trabajo del actor es movilizar, despertar y poner su energía a disposición de la escena. En el entrenamiento actoral, los ejercicios físicos son siempre ejercicios espirituales, destilan patrones internos de energía, que pueden aplicarse a la manera de concebir y componer una acción dramática, de hablar en público, de escribir. La bioenergética, mediante ejercicios corporales, propone descubrir el centro de las propias energías, desbloquear, ampliar la expresividad del cuerpo, profundizar el enraizamiento y la presencia del actor, propiciando la conexión cuerpo, mente y energía.

220. "El Método" de Lee Strasberg y la virtualidad

Migliarini, Eliana Beatriz

La actuación... disciplina universal del arte de crear vidas, crear realidades, brindar identificación en la ficción. El actor... acróbata de las emociones, al experimentar este método obtiene la posibilidad de tener autonomía en su instrumento, en sus tres aspectos y ser único en el desempeño de cualquier área y género. La virtualidad le exige cada vez más una adaptación a esta disciplina. "El Método" posee todas las herramientas para lograrlo.

TRANSMEDIA: LA EXPANSIÓN DE UNA NARRATIVA A DISTINTAS PLATAFORMAS

Miércoles 10 de Marzo - Hora: 12 a 14 (ARG)

Coordinador: Ariel Bar on

221. Para qué contamos

Weiss, María Laura

Hoy más que nunca estamos rodeados de historias. A las narrativas que nos ofrecen desde hace tiempo la literatura, el cine, el teatro y los tradicionales medios de comunicación, se sumaron las emotivas charlas TED, las historias de vida de los youtubers, los relatos fotográficos de las redes sociales (como Instagram y Facebook son sus "historias"), el renovado éxito del stand up y el storytelling, el furor de series vía streaming y el placer por la biopics. ¿Por qué nos gustan tanto las historias? ¿Cómo impactan en nuestras vidas? ¿De dónde proviene nuestro afán por narrar?

222. Transmedia Mindset

Rodríguez Soifer, Solange

Cuando las ideas se conciben transmedia. En esta charla compartiremos la importancia de producir con una visión transmedia, y cuáles son los tips para lograrlo sin grandes presupuestos.

223. Estrategias de guionado en producciones transmediales *Marocco, María Celeste*

El presente trabajo explora el concepto de “narrativas transmedia”, revisando su contexto de desarrollo y múltiples aportes teóricos que han acompañado su devenir, diferenciándolo de otras estrategias narrativas cercanas y/o contemporáneas. Se reflexionará sobre herramientas teóricas de utilidad para los creadores interesados en producciones multiplataforma, para pensar las estrategias de creación y diseño de los universos transmediales que permitan verdaderas experiencias narrativas. Aplicándolos en el análisis de la propuesta De Barrio Somos (2018) del equipo DCMTeam (Rosario, Arg.)

224. Un jardín de senderos que se bifurcan es también un jardín *Romina, Triunfo*

“Cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas, opta por una y elimina las otras”. Escribe Borges en “El Jardín de los senderos que se bifurcan”. Esta obra, relata la historia de un escritor que en lugar de forzar a sus personajes a elegir entre un camino y otro, los hace “optar — simultáneamente — por todos”. En este momento en que la experiencia teatral tal como conocemos se encuentra en crisis, propongo pensar este suceso no como la muerte del teatro -o su pausa temporal- sino como una bifurcación que produce el nacimiento de un teatro expandido, quizás un teatro digital.

225. Enseñanza transmedia: motivando la construcción narrativa desde la virtualidad *Gallego, Andres Felipe*

Lo transmedia hace parte de los conceptos tendencia que son utilizados para captar la atención de productores, usuarios y público en general. ¿Cómo se reconocen los principios básicos de la transmedia? ¿Qué elementos se configuran en el currículo para motivar la acción de los estudiantes hacia su práctica? A partir de la experiencia de desarrollo de un curso bajo modalidad virtual se presentan los principales hallazgos de una metodología de trabajo que pone en el centro de la acción al estudiante.

226. Collage Animado

Guerrero, Sergio Nicolás; Guzmán Aime y Semino, Eva

Experimento y taller educativo que entremezcla el collage con la animación digital, mediante el software *open source* Moldeo de diseño argentino. Lo objetivos son: primero, acercar el collage a la producción digital; segundo, facilitar el salto técnico del mundo analógico al digital mediante un software gratuito, adaptable a computadoras de bajos recursos, con una interfaz intuitiva; tercero, desarrollar una metodología educativa de producción colectiva y artística online. Actualmente, finalizamos tres instancias de pruebas: un *testing* y dos talleres de 8 horas c/u.

227. Una nueva forma de jugar y consumir RPG de mesa *de Faria, Mónica*

Con la aparición de plataformas de transmisión como Twitch, la forma

de jugar y consumir RPG de mesa ha cambiado. Si antes, el juego reunía físicamente a la gente alrededor de una mesa, la posibilidad de jugar online unida a la transmisión convertía el hobby como una forma de entretenimiento digital, como el norteamericano Critical Role, que crece en número de seguidores y rentabilidad. El fenómeno, junto con la pandemia, también trajo RPG de mesa para jugar digitalmente, cambiando su espíritu social. Los cambios en la forma de jugar y consumir RPG son la preocupación de esta reflexión.

228. Se acabó el rollo

Márquez, Martínez

Experiencia multimedial transmedia. El proyecto tiene el propósito de la descontextualización y la reutilización de materiales preexistentes para generar un nuevo conjunto con significación propia, es decir, para la articulación de un discurso nuevo intertextual. Para ello tomé una pieza y la descompuse en otro orden el cual se puede variar a elección. Estoy en un momento de búsqueda en el trayecto de esta experiencia.

229. Rio abajo. Una experiencia transmedia en la Patagonia

Díaz Quiroga, Lorena y de la Puente, Maximiliano

En este trabajo analizaremos la experiencia transmedia Rio Abajo, elaborada por el Laboratorio Transmedia de la Universidad Nacional de Comahue, que retrata la historia y el presente de los ríos del Alto Valle. A partir de diversos testimonios de pobladores, historiadores, geógrafos y ambientalistas, se exponen las problemáticas de la zona, vinculadas a la contaminación por los desechos de las ciudades y la actividad petrolera. Este trabajo forma parte de un proyecto de investigación que se propone generar una cartografía de las producciones en nuevas narrativas que se realizan en la Patagonia.

230. Presentando e interrogando “En Silencio”.

(Grupo Presente /Grupo de whatsapp)

Pérez Estanquero, Orestes

“En Silencio”, la performance, se produjo en la sala de una casa en Barcelona en enero del 2020. Pérez Estanquero ofrece una conferencia a través de mensajes de WhatsApp (reunión virtual) solo para al grupo presente (reunión presencial). La investigación sobre “En Silencio” versará sobre la estructura, los diálogos entre lo presencial y lo virtual y la creación de comunidad en arte (Matarasso: 2017). Pérez Estanquero diserta, además, sobre las conferencias performativas (Mayayo: 2015) y sobre las investigaciones artísticas (Haseman: 2006). Y propone reflexionar en torno al silencio en la performance presentada, interrogada.

VIDEOJUEGOS: GUION, ARTE, SONIDO, MUSICALIZACIÓN, COMERCIALIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN

Miércoles 10 de Marzo – Hora: 17.30 a 19.30 (ARG)

Coordinador: Wenceslao Zavala

231. Prototipado Eficiente de Videojuegos

Da Silva, Gerson

Algunas claves para el desarrollo de videojuegos, desde el concepto

al prototipado, con ejemplos y aprendizajes del desarrollo del Iron Marines, galardonado RTS para dispositivos móviles lanzado por Ironhide Games.

232. Del arte clásico al WASD

Márquez, Anthony

Investigación en donde se demuestra cómo la apreciación estética de la mimesis en el arte clásico ha sido trasladada al campo de los videojuegos (los juegos estudiados son A Plague Tale y Hellblade), sumergiendo al jugador en una narrativa con distintos niveles de concepción artística, desde audiovisual hasta escultórica.

233. No crees un programa, crea una experiencia

Yeng, Jon Li

En este panel hablaremos del potencial de los videojuegos como medio interactivo y de comunicación. Sobre todo en su capacidad de contar historias y crear experiencias para sus espectadores. Hablaremos un poco acerca de las diferencias de este con otros medios y las técnicas utilizadas para diseñar de manera minuciosa la experiencia que vive el jugador con nuestro juego.

234. La gran bandera Argentina (arte itinerante)

Buschiazzo, Carmen

La Gran Bandera Argentina, es un proyecto que lleva ya cuatro años. Se trabaja fundamentalmente el tema "valores". La idea es que pueda ser presentada ante quienes la soliciten profundizando en la importancia de la revaloración de todo lo que estamos dejando de lado. Hasta el momento se han realizado cuatro convocatorias y seis muestras en las provincias de Entre Ríos y Buenos Aires; en diversas instituciones educativas y municipales. En el 2018 junto con su lanzamiento se me realizó una entrevista para un diario local de la provincia de Entre Ríos.

235. Altered Perception: Diseño de Escape room virtual

Bertot, Berenice; Mantese, María Emilia y Marino, Sol Melanie

Proyecto desarrollado en el marco académico de la materia Taller de diseño IV - Cátedra Gorodischer - FADU-UNL. Diseño de un escape room virtual para potenciar el pensamiento lateral en estudiantes universitarios a partir de las leyes de la Gestal. Actualmente se han

popularizado los escape room de formato virtual, en los cuales hemos encontrado una vacancia en su desarrollo tanto superficial como narrativo, lo que nos permite desarrollar un juego que supere estos ejes aportándole componentes propios de videojuegos. Piezas realizadas: sitio web, trailer y simulación del juego.

236. Música Interactiva en Videojuegos

Schweizer, Juan

Hablaremos sobre las más importantes posibilidades que ofrece la música interactiva para potenciar la experiencia jugable de los videojuegos. Mostraremos brevemente las herramientas actuales y veremos dos de las técnicas de música interactiva más importantes: la Remezcla Vertical y la Resecuenciación Horizontal, con casos de estudio y ejemplos de uso con música original, haciendo foco en qué puede aportar cada una a la experiencia jugable.

237. (Re) presentaciones de las sexualidades en videojuegos

Murúa Losada, Gonzalo Pablo

La presente investigación surge de un ánimo de época vinculado a la visibilización del colectivo LGBTIQ, aspecto que se manifiesta en las culturas populares contemporáneas. Día a día esta cuestión está tomando mayor dimensión, haciéndonos dudar de nuestras propias estructuras en lo cotidiano. Observando el amplio éxito de la industria del videojuego, que quintuplica en números a la industria del cine, surge la pregunta ¿existen los personajes LGBTIQ en sus narraciones?

238. Juegos y Generadores de Situaciones en La Creación de Personajes

Renán Julián Murillo Vidal

Los RPG o juegos como Story Cubes son populares para vencer el bloqueo de escritor, pero también son una poderosa herramienta para desarrollar personajes usando el sí mágico de Stanislawski contando con personajes altamente desarrollados psicológicamente. Ellas fueron propuestas para la reescritura de guiones durante la materia de Creación de Personajes y Construcción Dramática en UPAEP, pensando al personaje como eje central de las historias más que los eventos previamente escritos resultando más efectivos que otros ejercicios de escritura creativa por su focalización y metodología específica.

LUNES 8 DE MARZO

239. 5 miradas sobre la producción escénica en Iberoamérica. Panel virtual sobre las artes escénicas postpandemia (esperamos) desde la producción ejecutiva**Hora: 10 a 11.30 (ARG)**Coordina: *Gustavo Schraier* (UP- APPEAE)Participan: *Vanina Fabrica* (CABA, Argentina), *Carolina González Iturriaga* (Chile), *Carlota Guivernau* (España), *Nicolás Hemsy* (Mendoza, Argentina), *Gonzalo Morales Colman* (Uruguay).

Aprovechando la modalidad de este VIII Congreso Tendencias UP 2021, APPEAE (Asociación Profesional de Productores Ejecutivos de Artes Escénicas) propone y coordina un panel virtual que reúne las miradas profesionales de 5 especialistas de Argentina, Chile, España y Uruguay, socias y socios de la Asociación, para dialogar, reflexionar e intercambiar ideas y experiencias de trabajo sobre la producción escénica Iberoamericana en un panorama de postpandemia (esperamos).

240. La Industria Argentina del Doblaje y la Actuación de Voz
Hora: 10.30 a 12 (ARG)Coordina: *Gonzalo Moreno*Participan: *Sebastián Arias*, *Luciana Falcón*, *Silvia Aira* y *Ezequiel Lachman*.

El doblaje es el proceso técnico y artístico de pasar las voces de una película (filmada o animada) de su idioma o acento original a otro. En algunos casos la voz que se utiliza en un producto audiovisual (una animación, un videojuego, etc), puede ser una creación original, es decir, ya no un doblaje de una voz preexistente, sino una creación desde cero, a este proceso -entre otros- se le llama "actuación de voz". Desde hace décadas, Argentina es uno de los países más importantes de la región en la producción audiovisual de doblajes y actuación con la voz. Esta mesa se propone dar a conocer el detrás de escena y las reflexiones de los protagonistas de una industria tan fascinante como desconocida.

241. El actor MEISNERIANO: Técnica y creatividad
Hora: 12 a 13.30 (ARG)Coordina: *Yoska Lázaro*Participan: *Marian Santellán*, *Noelia Vera*, *Charo González*, *David Merino Barranzuela* y *Fernando Domínguez*.

Una mesa que junta diferentes actrices y actores que nos van a mostrar el perfil de la actuación con la Técnica Meisner tan potente como poco conocida y apunyaladora de la creación escénica. El actor y el personaje están puestos en crisis. Una mesa de gente que se piensa haciendo y comparte esta forma de entender y ejecutar la labor escénica.

242. Los videojuegos, plataformas herramientas y medios
Hora: 12.30 a 14 (ARG)Coordina: *Giancarlo Rojas Marin*Participan: *Giancarlo Rojas Marin*, *Mariano Tapia*, *Martina Santoro*, *Juan Pablo Corredor Martínez*, *Fernando Torres Ruiz* y *Fabio Guerra*.

Hoy los videojuegos son una industria creciente en todo el mundo y Latinoamérica no es ajena a este monstruo. Los que antes no se divertían en este tipo de entretenimiento hoy lo ven como un estilo de socialización y comercialización cada vez más atractivo. En este panel trataremos temas variados, desde cómo desarrollar e iterar conceptos para la gráfica y el sonido de diferentes producciones de video juegos, hasta las posibilidades que brindan los distintos dispositivos de visualización e interacción de los mismos, los eventos multitudinarios que atraen un público cada vez más grande, e-sports y los campos a descubrir. Hoy las empresas se aglutinan no sólo por el gusto y la diversión de trabajar en algo que ya no es un juego solamente, sino que hoy ser parte de los videojuegos es una alternativa de realidad y de horizonte creativo, expresivo y laboral. En esta charla exponentes de varios países cuentan abiertamente su experiencia sobre video juegos y los puntos de vista de quienes intervienen en diferentes áreas y de quienes buscan poder entrar. Si no se sabe nada, se juega igual, si se es experto se sube de nivel, si aburre pero todos hablan de ello dan ganas de no quedarse atrás, si se es un nerd se llevan las de ganar, si se es jugador profesional, no viene mal saber dónde entrenar, esta vez nos reunimos a charlar, por qué y cómo nos gustan los videojuegos y su mundo además de jugar...

243. Los ilustradores y los derechos de autor
Hora: 14 a 15.30 (ARG)Coordina: *Diego Aballay*Participan: *Fabián Gordillo*, *Carlos Pinto*, *Leo Bolzicco* y *Nestor Taylor*.

Los dibujantes vivimos de lo que amamos: Traer imágenes (dibujadas) al mundo. Pero debemos estar atentos, a la hora de trabajar para medios editoriales, a las condiciones de contratos laborales y de derechos de autor. En esta charla entre colegas, cuatro profesionales de primer nivel nos contarán sus experiencias y nos ayudarán a ver cómo manejar mejor estas cuestiones fundamentales que, a futuro, siempre podrán traer beneficios para los autores.

244. Producción de Series de TV y cortometrajes en Cuarentena
Hora: 16 a 17.30 (ARG)Coordina: *Nicolás Sorrivás*Participan: *Marcelo Camaño* (Autor de televisión, creador de "Terapia en cuarentena"), *Diego Sebastián Oria* (Autor y director

teatral, creador de “Mi amigo hormiga” junto con Jorge Soldera), **Jorge Soldera** (Arreglador y compositor musical, creador de “Mi amigo hormiga” junto con Diego Sebastián Oria), **Victoriano Pololla** (Actor y director teatral, protagonista y director de “Send Nudes, la serie”), **Guido Gastaldi** (Actor y productor teatral, protagonista y productor de “Send Nudes, la serie”), **Santiago Ramundo** (Productor y actor de “Adentro”, fundador y director de CREA CONTENIDOS), **Diego Vago** (Autor de “Adentro”, fundador, productor y guionista de CREA CONTENIDOS), **Santiago Talledo** (Director y actor de “Adentro”, fundador y director de CREA CONTENIDOS), **Roberto Pérez Toledo** (Guionista y director español, creador de #MientrasNosQuedamosEnCasa) y **Nicolás Sorriwas** (Autor y director, fundador de MATCHA CONTENIDOS junto a Ivan Repicio).

La pandemia detuvo los proyectos en los que se venía trabajando, pero no detuvo toda la producción audiovisual. Los artistas tienen esa capacidad de adaptarse al contexto y salir adelante. Tal vez sólo se trate de formas o proyectos que sólo se puedan hacer en la contingencia, tal vez a partir de las exploraciones y las experimentaciones sobre formatos, tecnologías también puedan surgir otras formas de narrativa audiovisual u otras formas de distribución y monetización de los contenidos. En este panel se discutirán algunas de estas cuestiones a partir de proyectos estrenados en cuarentena de series y cortometrajes realizados en este momento tan particular.

MARTES 9 DE MARZO

245. La fotografía: un modo de simbolizar un tiempo de intemperie.

Hora: 10 a 11.30 (ARG)

Coordina: **Alejandra Niedermaier**

Participan: **Lilia Pereira** (Fotógrafa. Dicta talleres particulares), **Manuel Iniesta** (Fotógrafo. Alumno de la carrera de fotografía UP), **Camilo Páez Vanegas** (Coordinador curricular y docente de la carrera de fotografía de la Universidad Jorge Tadeo Lozano (Colombia)), **Juan Manuel Pérez** (Director de estudios de la Escuela Motivarte. Docente en Lenguajes Visuales) y **Anabella Reggiani** (Fotógrafa. Docente UP)

La imagen se hace cargo de las preocupaciones esenciales de la humanidad, tanto privadas como públicas. La fotografía, desde diferentes poéticas, se ha ocupado de las contingencias que el Covid-19 generó. Del mismo modo, las imágenes nos permiten vislumbrar diversos futuros posibles. Por ello, la mesa está destinada a identificar la urdimbre cartográfica de fotografías que dieron cuenta de micro y macro relatos de este tiempo y que permanecerán en la memoria colectiva. La fotografía recaba así la simbolización de este momento de intemperie.

246. Grupo de Estudio y Experimentación en Videojuego, Juego y Game Studies

Hora: 10.30 a 12hs (ARG)

Coordina: **Diego Maté**

Participan: **Luján Oulton, Leandro Godón, Pablo Quarta, Julián Kopp y Laura Palavecino.**

El Grupo de Estudio y Experimentación en Videojuego, Juego y Game Studies, radicado en el Instituto de Investigación y Experimentación en Artes y Crítica (Universidad Nacional de las Artes), reúne a investigadores que trabajan en torno al videojuego. Las miradas tanto teóricas como prácticas de sus integrantes son diversas y comprenden fenómenos de gran actualidad. Se presentarán avances sobre los cruces entre arte y videojuego, el auge de los deportes electrónicos (esports), la tecnología de realidad virtual y sobre los procesos creativos de videojuegos artísticos.

247. CAV (Cámara Argentina de Videoclips): Valorizando la industria que produce el contenido audiovisual más consumido del mundo

Hora: 12 a 13.30 (ARG)

Coordina: **Diego Tucci**

Participan: **Cecilia Pinotti, Eric Dawidson, Ernesto González, Gabriel Grieco, Joaquín Cambre y Paula Barrios.**

Un panorama actual de la industria a nivel local y mundial, profundizando sobre las labores que se están llevando a cabo en la Argentina hacia la regularización de la actividad, con el objetivo de valorizar, jerarquizar, difundir y promover el Videoclip y a sus profesionales en forma organizada e inclusiva.

248. El asociacionismo en el diseño escénico. La asociación como práctica de conocimiento y transmisión de experiencia en el desarrollo profesional del diseño escénico en Argentina

Hora: 12.30 a 14 (ARG)

Coordina: **Bea Blackhall**

Participan: **Tatiana Rulli, Ale Vilar, Inés Castro y Gabriela Piepoch.**

Asociación. Un lugar de cobijo, de resguardo. Un lugar social afectivo. Un lugar de exposición de las formas de producción actuales en el orden de su propio desarrollo y de la gestión de su propia práctica. Bajo el paraguas de la asociación compartir la experiencia profesional y las acciones tendientes a valorar sus procedimientos y su gestión. Aspiración de que una asociación actúe como:

- Vehículo de confianza entre diseñadores asociados.
- Sea formuladora de identidad profesional.
- La asociación como manera de pensar.

Mediante la Asociación la profesión se expone ante la sociedad y manifiesta su modo de trabajar.

249. Pensar los nuevos contenidos en América y Europa: desarrollo, producción, distribución y exhibición audiovisual para plataformas digitales transnacionales

Hora: 14 a 15:30 (ARG)

Coordina: **Camila Rocha**

Participan: **Julia Scarone** (Argentina), **Ilana Dann Luna** (USA) e **Ingrid Rodea Castañeda** (México).

En la era digital, las nuevas plataformas nos invitan a replantearnos qué producir y cómo generar contenidos que trasciendan las fronteras de su producción. Nos proponemos un recorrido por las experiencias actuales, tanto regionales como mundiales, para debatir sobre similitudes, diferencias y puntos de conexión del audiovisual a nivel global, abordando la experiencia literaria, cinematográfica y cultural de estos territorios.

250. ¿Dúos creativos o Matrimonios Artísticos: Cómo se diseña la imagen?

Hora: 16 a 17:30 (ARG)

Coordina: **Paula Taratuto**

Participan: **Beatriz Di Benedetto** (Diseñadora de Vestuario), **Alberto Moccia** (Caracterizador), **Juan Taratuto** (Director) y **Vera Aricó** (Directora de Arte).

Desde dónde se encara un proyecto audiovisual ¿Existe un proceso de diseño? ¿Cada proyecto nos propone nuevas formas de abordaje o repetimos procesos creativos? ¿Cómo se crea el Mundo Posible? La relación del Quién y el Dónde

¿Cómo se desarrolla un proceso de conceptualización de ideas? ¿De dónde parte cada uno a pensar y diseñar el concepto estético?

¿Cómo es la relación entre el Diseñador de Vestuario y el equipo de Caracterización y Maquillaje? ¿Qué espera un Director del Director de Arte? ¿Cómo se vincula el trabajo del equipo de Arte con el de diseño de Vestuario? ¿Cómo se integra el trabajo de cada área con el resto de los responsables de construir imagen? ¿La forma de abordar un proyecto de diseño varía según el formato? A través de esta charla, estas duplas creativas, pasando por sus experiencias profesionales, nos irán develando cómo se piensa una película. Habrá un espacio final para preguntas de los asistentes.

251. Virtualizar una orquesta

Hora: 14.30 a 16 (ARG)

Coordina: **Mariano Frumento**

Participan: **Florencia Frumento**, **Dane Crljen**, **Maximiliano Tévez**, **Sebastián García** e **Iván García Martínez**.

¿Qué tan lejos estaba la virtualidad de una orquesta de música sinfónica de videojuegos?

La música sinfónica desde su origen necesita de la presencia de to-

dos sus actores para generar el hecho musical concertante. Después de haber vivido un año donde la actividad musical debió transformar tradiciones de siglos, la orquesta Corear sale renovada y reforzada. Habiendo podido crear, explorar y desarrollar su lado virtual, el proyecto musical continúa cumpliendo el objetivo de brindar conciertos de música sinfónica de videojuegos, interactivos y ludificados, tanto presenciales como virtuales.

MÉRCOLES 10 DE MARZO

252. “El desafío técnico y artístico del entretenimiento virtual e inmersivo”

Hora: 10 a 12 (ARG)

Coordina: **Esteban Cavanna**

Participan: **Pablo Tremsal**, **Natalia Sotelo** y **Esteban Varela**.

Los “live” o los shows online hay crecido exponencialmente en los últimos tiempos. Es por esto que los nuevos modelos del negocio de la música hay puesto la mirada en esta nueva tendencia. ¿Se transformará el streaming en una de las formas del evento musical en vivo? ¿Cuáles son las búsquedas que se tienen que hacer para mejorar el show y la experiencia que tiene el artista frente a una audiencia virtual? ¿Cómo se puede utilizar la tecnología inmersiva para generar experiencias innovadoras que permitan otras formas de disfrute en el público virtual? Estas son algunas de las cuestiones que se plantearán en este panel.

253. Emprendedores Digitales. Escenario Digital/servicios/asesoramiento

Hora: 10.30 a 12 (ARG)

Coordina: **Thais Calderón**

Participan: **Patricio Cavalli**, **Paola Lorena Brignole**, **Paola Andrea Mendoza**, **Hortensia Arias** y **Natalia Vivas**.

El entorno de negocios siempre ha sido y será dinámico. Lo único constante es el cambio y todos los jugadores aceptan esta situación y buscan adaptar su modelo de negocios para satisfacer a un consumidor que está en cambio permanente. En el 2020 la situación del aislamiento y distanciamiento social derivados de la pandemia, acentuaron el uso de las redes e internet en los consumidores alterando sus procesos de búsqueda y compra; Lo que llevo a muchos emprendedores a desarrollar estrategias de negocios basadas en la creación de la experiencia virtual, que están modificando la forma de comunicar sus marcas y de concretar las ventas.

254. Mujeres y disidencias en la industria de la música: Roles técnicos en escenarios y estudios de grabación

Hora: 12 a 13:30 (ARG)

Coordina: **Vero Tabasso**

Participan: *Mica Hourbeigt, Rocio Soria, Paulina Chiarantano, Yan Mora y Emma Harumi.*

Invitaremos a protagonistas que se desempeñan en el sector técnico y productivo de la música, para charlar sobre sus vivencias en un mundo escénico. Además, abordaremos la importancia de la representación de personas de otros géneros en roles tradicionalmente ocupados por masculinidades.

255. Mujeres y disidencias en la industria de la música:

Agenda de Género, cupo femenino y programación de shows

Hora: 13.30 a 15 (ARG)

Coordina: *Nadia Fraiman*

Participan: *Paula Rivera, Nancy Pedro y Penny Franconi.*

Conversatorio sobre la Agenda de Género y Cupo femenino en la música argentina. Violencias en la industria de la música y cómo abordarlas. Ley de Cupo: ¿Qué implica? ¿Qué debo saber y cómo aplicarla si soy profesional de la industria musical?

256. La obra de Aldo Tambellini en la virtualidad. Gestión, curaduría y producción artística

Hora: 14:30 a 16 (ARG)

Coordina: *Claudio Cané* (Director de LENEAS Compañía de Teatro –Argentina–)

Participan: *Anna Salamone* (Executive Director of The Aldo Tambellini Art Foundation), *Gabriel Santorufo* (director del video arte "Breathe" y "Listen to time"), *Cristina Santorufo y Norma Bianco* (actrices del video "breathe" y "Listen to time"), *Christian Paladino* (Director de Avant - Producciones Audiovisuales).

Más allá de la contingencia de la pandemia de Covid-19, en los últimos tiempos las nuevas tecnologías y la virtualidad abrieron nuevos desafíos para la curaduría de arte y la gestión de obras en dicho contexto, provocando profundas reflexiones en las que lo visual y lo sonoro exploraron nuevos horizontes comunicacionales. La obra de Aldo Tambellini siempre se caracterizó por la innovación, la experimentación, la convivencia de lo presencial, lo performático y lo audiovisual. En este encuentro se reflexionará sobre las posibilidades que brinda la virtualidad para gestionar la obra de un gran artista internacional y se presentará el video "Listen to time" haciendo hincapié en la producción artística y la poesía de Tambellini. Cuando la pandemia haya pasado, quedarán huellas de esta era virtual en la que se resignifican búsquedas entre lo multimedia y lo escénico, que si bien ya existían, potenciaron propuestas inéditas e innovadores propósitos estéticos.

En este panel habrá presentaciones en castellano y en inglés.

257. "La Producción Discográfica en la nueva era"

Hora: 15 a 16:30 (ARG)

Coordina: *Germán Fredes*

Participan: *Mario Breuer, Rafael Franceschelli, Carlos Laurenz, Alejandro Saro, Jorge Chikiar y Sebastián Ruiz.*

¿Quiénes intervienen en la producción de un disco? Tanto en la época de los CD como en la actualidad con el streaming aquellos que se dedican a darle forma al sonido desde una visión técnica ¿Son reconocidos como parte del producto discográfico? En esta nueva era virtual no siempre se incluyen los técnicos en los créditos y sin embargo el conocimiento y las prácticas de los ingenieros de sonido muchas veces pueden potenciar la obra de un artista. En este panel se hablará de las prácticas que hacen a la labor del diseño sonoro y técnico de la producción discográfica, haciendo hincapié en los cambios que se producen en la actualidad y cómo se puede pensar la dialéctica de lo técnico con lo artístico.

258. La obra de arte en tiempos de cultura digital

Hora: 16 a 17.30 (ARG)

Coordina: *Daniela Di Bella*

Participan: *Emiliano Causa, Delfina Helguera, Brian Mackern, Dante Poletto, Diego Javier Alberti y Leonardo Solaas.*

Este panel se pregunta acerca de la influencia que viene ejerciendo la cultura digital, la virtualidad y los dispositivos digitales sobre el arte contemporáneo. Se pregunta sobre las características mediáticas del arte y las cualidades artísticas de las tecnologías digitales, y la obra de arte en la época de la supremacía de la imagen, los simulacros y la hiperrealidad.

JUEVES 11 DE MARZO

259. Posibilidades e imposibilidades de la docencia y el hacer teatral en la virtualidad

Hora: 10 a 11.30 (ARG)

Coordina: *Juan Mako*

Participan: *Gabriel Fernández Chapo, Lucía Manrique, Alfredo Badalamenti y Laura Correa.*

¿Cuáles son las posibilidades e imposibilidades a las que nos enfrentamos como docentes, hacedores y hacedoras en la virtualidad? ¿Es posible sostener la práctica teatral de forma remota y virtual? ¿Cuál es su límite? ¿Qué nuevas herramientas nos ofrece? ¿Es necesaria una política educativa que incluya la virtualidad en las instituciones de enseñanza formal? Este espacio se propone como un encuentro para poder dialogar y reflexionar sobre las diferentes experiencias en la virtualidad, tanto en la docencia con sus alumnos, como en el hacer como artistas. Como un espacio para intercambiar reflexiones

y experiencias dentro de los múltiples contextos socioculturales que cada profesional de las artes escénicas habita y desarrolla como artista y docente.

260. “La Animación y la Educación Ambiental”

Hora: 10:30 a 12 (ARG)

Coordina: **Giancarlo Rojas Marín**.

Participan: **Javier I. Luna Crook**, **Fernanda Torrera**, **Verónica Arcodaci** y **Ana Laura Aparicio**.

Los tiempos en que vivimos exigen un cambio de hábitos en nuestra relación con el planeta. ¿Cómo puede ayudar la animación a reflexionar sobre esto?

¿Qué priorizar para lograr contenidos audiovisuales entretenidos, atractivos y accesibles? ¿Cómo vincularse con ONGs, docentes y especialistas en conservación? ¿Por qué elegir contenidos animados para transmitir este mensaje? ¿De qué modo se pueden reflejar ambientes reales conservando una línea estética autoral y animable? Son algunos de los temas que te invitamos a dialogar en este panel.

261. Festivales y Circulación. Extender Redes y construir puentes en la diversidad Iberoamericana

Hora: 12 a 13:30 (ARG)

Coordina **Andrea Mardikian**

Participan: **Pepe Bable** [FIT Festival Iberoamericano de Teatro de Cádiz] España, **Zaida Rico** [IBERESCENA] España, **Eduardo Calcagno** [INCAA - Cine - Historias Breves] Argentina, **Federico Irazabal** [FIBA] Argentina, **Alejandro Clavier** [Festival Sala de Parto] Lima, Perú

La expresión escénica y audiovisual tiene la virtud de interpelar, identificar y fortalecer no sólo la identidad nacional sino también la universal. La experiencia de procesos creativos entre artistas de diferentes regiones de Iberoamérica incentivando la coproducción de espectáculos; la circulación de compañías de países diversos en festivales iberoamericanos e internacionales; la promoción y distribución de actividades estimulando las capacidades creativas de los artistas iberoamericanos; demuestran las formas inclusivas para configurar un acontecimiento artístico escénico y audiovisual desde la diversidad. Sin embargo, la pandemia inhibió muchas de estas posibilidades y transformó otras. Aquí y ahora, cómo pensar la reunión, el vínculo, el diálogo, los cruces, la integración, el intercambio desde una construcción colectiva iberoamericana atravesada por dicho acontecimiento mundial. Cómo reconfigurar la libertad en el espacio - tiempo expresivo propiciando la celebración ritual.

262. Prosumidor: cómo agregarle valor a tu marca

Hora: 12:30 a 14 (ARG)

Coordina: **Virginia Marturet** (Comunicadora Sostenible/ Abogada y feminista. Profesora en UP y UBA, Stanford e Investigadora de De-

recho a la No Discriminación Social de la UC Berkeley por Argentina). Participan: **Giuliana Polsoni** (emprendedora en tecnología, embajadora y facilitadora de #IamRemarkable / Estudiosa infinita) Italia, **Matías Natella** (Líder de Diseño de Servicio del Grupo Sancor Seguros) Santa Fe, **Sil Mann** (Directora de Mann Com) Córdoba y **Javier Mary** Consultor en Marketing Digital (Digital Mindset) Pilar. BA

En un momento en el que la información abunda, las redes sociales son el medio donde convivimos. Por momentos cuesta identificar cómo procesar esa información. Antes sabíamos poco, ahora todo lo que recibimos no sabemos cómo procesarlo. fake news, memes, trolls, empatía, educación, innovación y subjetividades. La educación, ¿qué rol cumple en este proceso? ¿Qué estamos aprendiendo y que enseñaremos a partir de esta situación tan particular? ¿Quiénes generan contenido, de qué tipo, para qué? Las marcas y el marketing digital en la era del prosumidor. Profesionales de todo el país y con gran experiencia en el mundo digital, nos cuentan de sus experiencias, y compartiremos intercambios. Los Derechos Humanos, la perspectiva de género, la inclusión, diversidad y dignidad de cada quien interactúa en lo digital y lo presencial. ¿Qué es y no es real hoy?

263. Clase Magistral: Vaciar lo universal para crear lo singular. Jorge Eines

Hora: 14 a 15:30 (ARG)

¿Cómo se constituye lo profesional en el Arte de la Actuación? La competitividad como el origen de todo. El reconocimiento público como ideología. El sálvese quien pueda como destino. ¿Hay algo más? Las variables que asumen magnitudes técnicas y éticas diferentes abren los caminos de un Arte renovador. El valor de una técnica es proporcional a la moral que es capaz de fundar.

Jorge Eines es catedrático de Interpretación, director de teatro y teórico de la técnica interpretativa. Fue catedrático de Interpretación en la Real Escuela de Arte Dramático y Danza entre 1989 y 2001. Fue fundador y director del espacio Ensayo 100 teatro. En la actualidad es director y profesor de la Escuela de Interpretación Jorge Eines. Ha dirigido numerosos espectáculos en Argentina, España, EEUU, Colombia e Israel. (Obras de Bertold Brecht, Georg Büchner, Anton Chejov, Arthur Miller, Tennessee Williams, Beckett y Shakespeare, entre otros). Entre ellos destacan *El Woyzeck* de Büchner (nominado para el Premio Molière a la mejor dirección), *Los paraísos perdidos* de Borges, *La música* de Marguerite Duras, *Estación tango* y *El precio* de Arthur Miller. Asimismo, es autor de varias obras relacionadas con el hecho teatral. Con Editorial Gedisa ha publicado dentro de la colección “Arte y Acción”: *Repetir para no repetir* (2011), *Hacer actuar* (2006. 4ª Edición), *La formación del actor* (2007. Edición revisada y ampliada), *El actor pide* (2007. 3ª Edición), *Alegato a favor del actor* (2007. Edición revisada y ampliada), *Didáctica de la dramatización* (2007. Edición revisada y ampliada).

264. Experiencias virtuales de un teatro independiente en pandemia**Hora: 16 a 17.30 (ARG)**Coordina: **Nicolás Sorrivás**Participan: **Cecilia Miserere y Martín Palladino, Federico Lehmann y Matías Milanese, Pablo Gorlero, Martín González Robles y Fabio Golpe, Marcelo Allasino y Ricardo Sica.**

2020 será recordado a nivel mundial por ser el año en el que el tiempo se detuvo. Sin embargo, esta pausa a la que nos obligó la pandemia, no nos impidió seguir creando. En este Panel, diferentes hacedores del mundo teatral independiente, algunos incluso desde el comienzo mismo de la cuarentena, se vieron movilizados a continuar creando, desde sus hogares, para que el teatro sobreviviera a la pandemia. Y así fue. A un año del comienzo de la cuarentena, todos ellos se reúnen para reflexionar sobre sus acciones y debatir sobre lo que se viene.

VIERNES 12 DE MARZO**265. Precarización y profesionalización en la inserción laboral de las artes escénicas****Hora: 10 a 11.30 (ARG)**Coordinan: **Paula Travník y Raúl S. Algán**Participan: **Gimena Riestra, Miguel A. Ludueña, María Moggia, María Marull y Sofía Eliossoff.**

¿Es la formación académica un factor diferencial al momento del posicionamiento en el mercado teatral? ¿Cuáles son las estrategias para abrirse paso en un ámbito competitivo, especializado y capitalista como el que da forma al sector de las artes escénicas en nuestro país? ¿Es la autogestión una vía posible para la profesionalización o la asociatividad es la única vía de escape? El presente panel se propone indagar sobre la inserción laboral de los agentes culturales profesionales del ámbito escénico.

266. Emprendedores Digitales. Marcas Poderosas / Branding**Hora: 10.30 a 12 (ARG)**Coordina: **Thais Calderón**

Participan: **Remly Montaña** (Influencer/Creadora de Contenido @ Hey Remly), **María Victoria Favia de Roca** (CEO de la marca Not-Naked +), **Laura Tronconi** (marca Lalá. Chocolates artesanales), **Belén Ortega** (Soporte Administrativo Integral Virtual Founder & CEO de Asistente Online ®), **Claudia Patricia Acosta** (deadora y Co-fundadora de Mujeres Protagonistas ® Emprendedora Serial. Productora radial, capacitaciones y eventos.) y **Eugenia Álvarez del Valle** (CEO y Fundadora de La Paz Comunicación. Agencia de Publicidad especializada en Marketing Digital)

Frente al desafío de emprender, el posicionamiento de la marca es importante en relación a los objetivos de captar el mercado objetivo y generar acciones que faciliten sostener y crecer en el modelo de negocios.

En este panel distintos emprendedoras y emprendedores digitales van a relatar desde sus experiencias concretas el recorrido con sus marcas, los cambios que implementaron en ellas y la interacción con sus seguidores/consumidores/anunciantes en las plataformas y/o redes.

267. Proyectos Realtime para Realidad Virtual “Una mirada desde adentro”**Hora: 12 a 13.30 (ARG)**Coordina: **Ezequiel Eppenstein** (Freelance 3D Artist / Modeler en Gloomy / 3DAR)

Participan: **Goyo Higa** (Lead Developer / 3DAR), **Erica Villar** (Dirección de arte, Concept Art / 3DAR), **Ignacio Tomas Rocca** (VR Head of CG / 3DAR) y **Andersson Rey** (Director de animación en Paper Birds. Lead de Animación en Gloomy / 3DAR.

En el mundo actual la realidad virtual ha venido para quedarse. En este panel se debatirán cómo se lleva a cabo un proyecto VR, cuál es su viabilidad, los requerimientos que se necesitan para llevarlo adelante en cuanto a recursos humanos, artísticos y equipamiento. Cómo se los planifica en instancias y cómo se integran los equipos disciplinares y las diferentes áreas teniendo en cuenta la importancia de comunicación entre las mismas y los desafíos que se plantean. Se compartirá con los interesados ejemplos, trailers y work in progress de proyectos VR.

268. Cuaderno de Game Studies de la Universidad de Palermo**Hora: 14 a 15.30 (ARG)**Coordinan: **Luján Oulton y Diego Maté**

Participan: **Eurídice Cabañes, Durgan A. Nallar, Martín Vizzotti, Federico Álvarez y Mónica Eugenia Jacobo.**

El Cuaderno de Game Studies de la UP busca destacar y poner en valor investigaciones regionales en torno al videojuego. Con dos volúmenes publicados (y un tercero en preparación), se presentarán trabajos destacados que condensan algunas de las líneas de estudio más interesantes del momento: el análisis de las temporalidades videolúdicas, la integración del medio en estrategias de formación cívica, la problematización pedagógica del diseño transmedia, la inscripción tecnológica del videojuego en las ritualidades del arte y los vínculos con géneros híbridos de la literatura como el LitRPG.

269. El Storytelling a través del talento**Hora: 14.30 a 16 (ARG)**Coordina: **Tomás Stiegwardt**

Participan: **Alex Stiegwardt, Esteban Pizarro, Marina Fraiese, Leo Rodríguez, Pablo Lago y Diego Guerrero.**

Las búsquedas de los actores, artistas y extras correctos para darle vida a nuestras historias, a través del scouting de gente real y local, la selección de actores que encarnen las fuerzas que presentamos y los extras que ambienten un mundo en donde la ficción se nutre del talento, construyen el universo de personajes que dan vida a las historias. Los equipos que se conforman para esta misión integran las habilidades y las perspectivas del productor de talento, el director de casting, el asistente de dirección, la productora de extras y los sindicatos de la industria con el proyecto audiovisual en su totalidad. Con ejemplos reales de trabajo concretos como: Terra Ribelle (Miniserie Italiana ambientada en el 1800, filmada en Tandil) Los dos Papas (película para Netflix con locaciones en Villa 31 y Córdoba) 7 Vidas, miniserie para O Globo filmada en Calafate, FOCUS Warner) con Will Smith o El Ángel de Hamburgo para Sony, presentaremos el fascinante mundo de la búsqueda del talento.

270. Nuevos productores musicales: Desarrollando la actividad profesional

Hora: 15:30 a 17 (ARG)

Coordina: **Marcelo Follari**

Participan: **Nico Vanecek, Vale Viola, Jorge Quintero Contreras, Niko Aiello, Silvana Capli y Alejandro Oñate.**

El actual ecosistema de la industria musical presenta una variedad de rumbos profesionales posibles para los egresados de la carrera de Producción Musical. Cinco productores musicales egresados de la Universidad de Palermo cuentan sus biografías y experiencias en la música y la producción musical. Hablaremos de sus más recientes trabajos, sus aprendizajes en el terreno, y sus caminos profesionales dentro del amplio y variado mundo de la industria musical.

271. Cierre del Congreso Tendencias 2021. Presentación Libros Reflexión Académica LXVI y LXVII. VII Edición Congreso Tendencias Escénicas. II Edición Congreso Tendencias Escénicas y Audiovisuales

Hora: 17 a 18 (ARG)

Coordina: **Mg. Lic. Andrea Pontoriero**

Participan: **Miguel Ludueña, Malena Graciosi, Victoria Menna, Marcelo Follari, Gonzalo Pablo Murúa Losada y Marcelo Lalli.**

Como es tradición el Cierre de la edición del Congreso Tendencias 2021 estará signado por la presentación de la publicación de lo ocurrido en el Congreso 2020 como una manera de dar continuidad al trabajo de los participantes y de invitar a los expositores a dejar plasmado en sus escritos las líneas de investigación que se vienen trabajando año a año.

El Congreso Tendencias se originó en febrero de 2014, nació como un Congreso destinado a plantearse las problemáticas de lo escénico, en 2019 se extendió a lo audiovisual como una necesidad de abarcar los cruces interdisciplinarios que se vienen dando en el campo del diseño y las artes en sus variantes escénicas, audiovisuales, musicales, transmedia y digitales con todas las implicancias que tienen en las nuevas plataformas y tecnologías.

En esta publicación que se presenta virtualmente se visualiza lo sucedido los días 27 y 28 de febrero de 2020 en el Congreso Tendencias Escénicas y Audiovisuales realizado en la Universidad de Palermo en Buenos Aires, Argentina. En la misma se detallan la agenda completa de los trabajos expuestos en 2020 tanto en los paneles de tendencias, las comisiones de debate y reflexión, las rondas de presentación de proyectos y los foros de experiencias profesionales. Se incluyen los resúmenes de las ponencias y los papers con las reflexiones presentadas por los coordinadores de cada una de las comisiones de reflexión. Además, contiene el listado completo de auspicios gubernamentales y una reseña de la presentación de la sexta publicación del Congreso. Finalmente, se incluye una selección de las comunicaciones y papers (artículos) enviados al Congreso (los mismos presentados alfabéticamente por autor).

Comisiones asincrónicas en canal de Youtube: VIII CONGRESO VIRTUAL TENDENCIAS DC / EXHIBICIONES EN VIDEO

272. Del vivo al streaming

Hauros, Adrian

Llegar Alto es una comunidad de Fe en Recoleta, en medio de la pandemia tuvo que transformar su modelo de reunión pasando del vivo al streaming. En este video documental contamos los desafíos y como logramos enfrentarlos gracias a la tecnología y el trabajo en equipo.

273. Postales improvisadas Miniaturas sonoras - Serie 2

Bas, Pablo

Proyecto musical de Ana Foutel y Pablo Bas de creación de pequeñas piezas a partir del concepto de improvisación libre surgido en el contexto de aislamiento por pandemia. Consta de diversas series, cada una conformada por 4 o 5 piezas breves de menos de 2 minutos de duración. En cada serie se invita a participar a un x artista visual diferente.

274. El sueño del pibe

Figueroa Montenegro, Juan Pablo

Producido en tiempos de covid19 y en plena pandemia. Tomando la temática social de estos días para reflejar en la historia que se teje en un sueño donde se mezcla todo de manera atemporal explorando opciones ideales y platónicas para sentir plenitud en momentos donde la soledad puede hacerte perder la cordura.

275. Latidos de fe

Rodríguez Peñafiel, Ney Fernando

Latidos de fe, es una pieza audiovisual creada en el 2018 con el objetivo de crear conciencia y una cultura de respeto hacia los niños con cáncer, este documental relata 4 distintas historias de esta devastadora enfermedad en los pequeños

276. Tomar el cielo por asalto

Chidichimo, Florencia

Seis cuerpos en movimiento ocupan "el cielo por asalto" en un ritual hexagonal que perdurará indefinidamente para encarnar las ideas y voces de los que se han ido, reeditando así la vida "porque la muerte no existe".

277. Espectral (work in progress)

Araoz Valdés, Raydel Ricardo

Documental híbrido que explora la percepción del cuerpo y el dolor del bailarín, a través de una bailarina que no puede seguir bailando por lesiones y decide ser coreógrafa y salir en estado.

278. Ayataki

Ramos, Lucía

Es un cortometraje donde Rómulo, un joven trompetista, vuelve a la casa donde vivió con su difunto padre con el propósito de despedirse

de él. Para conseguirlo irá al cementerio en busca de su tumba para dejar atrás el duelo de su partida a través de la música.

280. Denuncia

Almeida Saquieres, Cecilia

Para no heredar y reproducir la violencia entre victim@s y victimari@s. Un camino posible es verla, aceptarla y desde ahí: en la pareja, la familia, I@s amig@s, la escuela y las instituciones darnos el espacio y tiempo para transformarnos. Puede ser sin maltrato.

281. Experiencia Mosuo VR360

Acevedo, Juan

La Experiencia Mosuo VR360 buscará sumergir al espectador tradicional mediante el uso de la realidad virtual VR360 en una inmersión que los centrará en el medio de diferentes secuencias en relación a la tensión sobre el instinto más salvaje y animal. La sobrevivencia de la especie desde un abordaje sobre la violencia de género.

282. Aprende a lavarte las manos correctamente

Tisocco, Matías Sebastián

¿Sabes lavarte las manos correctamente? En este video Mati Mitti enseña de una manera divertida a los más pequeños de la casa (y también a los adultos), cómo lavarse las manos apropiadamente y de esta manera generar un hábito saludable. La correcta higiene de las manos es una actividad fundamental para eliminar y prevenir el contacto con bacterias, hongos y virus, entre ellos el Covid-19.

283. Sopiros, Curinos y Piricuacos

Gómez Gavinoser, Ileana

En este cortometraje de animación, mezcla e integro diversas técnicas de animación. Los dibujos pertenecen a la artista plástica argentina Elena Alejandra Davicino, grabadora y dibujante. En este cortometraje mezcla las técnicas del 2d digital, el 3d, el cine con siluetas y el motion graphics.

284. Time

Gómez Gavinoser, Ileana

En este cortometraje de animación, mezcla e integro las técnicas de pixilación, stop motion de objetos y dibujo sobre papel.

285. Zorzal

Gómez Gavinoser, Ileana

"Un viaje interminable por el espacio y un astronauta ligado a una razón de existir: encontrar el camino a casa. En este cortometraje de animación se han usado y diseñado vfx para ambientar el espacio del universo. Basado en la música original y homónima del compositor argentino Andrés Da Grava, este cortometraje narra la experiencia del ser humano y su proyección al espacio universal. "

286. Dream Drum Dream

Gómez Gavinoser, Ileana

Un baterista marca el ritmo de dos gatos. En este cortometraje se realiza una sincronización entre imagen y sonido. Es un homenaje al animado orman Mc Laren.

287. Durante la noche...

Fullone, Lucas

"Una niña coloca un diente de leche debajo de su almohada esperando al ratón de los dientes pero en su lugar un monstruo vendrá a aterrorizarla e ingresará en su vida. "

288. Contraste

Zangari, Cleria

Tres mujeres recorren un espacio sombrío tratando de recuperar su propia luz y habitando sus contrastes. Se vinculan para sostenerse, entramándose en la energía de sus recorridos comunes para aferrarse, o simplemente dejarse ir.

289. La boda

Giordano, Verónica

"La boda explora una sociología de los sentidos a partir de una fotografía que retrata el matrimonio de Peregrina. El archivo personal se vuelve un territorio donde la vida íntima y la historia social se reinventan. ¿Qué narración es posible a partir del archivo personal de una analfabeta? ¿Como sería una narrativa feminista de esos registros? "

290. Juego de espejos

Motto, Juan Pablo

Juego de Espejos es un cortometraje de ciencia ficción que trata sobre Guillermo, un exitoso e importante empresario de medios, que contrata un exclusivo servicio para encontrarse con un clon suyo y mejorarse a sí mismo.

291. Inmersión visual

Escobar, Javier

"Inmersión Visual" es una galería de arte digital presentada en un vídeo para mostrar las obras más destacadas de los principales artistas de la antigua Grecia. El objetivo a futuro es brindar un espacio para exhibir las obras de artistas digitales emergentes (fotógrafos, ilustradores, arquitectos, escultores, entre otros) y se podrá monetizar a través de las plataformas digitales.

292. El Cuarto Amanecer

Rolando, Fernando Luis

"El Cuarto Amanecer", es un proyecto realizado en forma online durante 2020 en plena pandemia global entre la Argentina y el Reino Unido. Reflexiona por medio de una animación digital, acerca de las condiciones del ser humano, su entorno, la distancia social y el porvenir.

293. Infancia basura

Blanco, Angel

¿Qué pasa cuando sentimos, en nuestra infancia, miedo de quienes nos cuidan? ¿Cómo nos afecta? ¿Hablar libera? "Quienes sufrimos

abuso sexual nos vemos modificados en nuestro crecimiento, nuestros vínculos, nuestra vida. Este proyecto muestra las dificultades que tenemos para contar lo que nos sucede. Infancia Basura es una invitación a no callarnos nunca más".

294. Groucho Manarax

Manara, Diego

Obra de microteatro filmada en el contexto de aislamiento social, preventivo y obligatorio. En esta versión criolla del personaje de Groucho Marx, el protagonista se introduce de incógnito en una fiesta en casa de la señorita Bustos, buscando resolver el misterio de la pintura desaparecida.

295. Caída capital

Martínez, Yamila

Una caída libre hacia dentro de nosotros mismos experimentando en este contexto de encierro, desolación e incertidumbre. Pensar y repensar el pecado como motivo, como goce, como desahogo, como castigo, como alivio y reflexión. Pereza, Ira y Gula serán los tres pilares de esta performance grupal en donde cada actor desde su individualidad, logra mancomunar una expresión en donde los límites no existen.

296. Platonic Dandelion

Eschoyez, Martín

"Platonic Dandelion" es loop que intenta un viaje de exploración por una visión del alma de una planta a través del alma propia, en la que la realidad se ve modelada por las experiencias, lo cotidiano y las preguntas sin respuesta. Realizado mediante animación 3d, arte generativo y fotografía.

297. No Signal

Eschoyez, Martín

"No signal" es loop que plantea un recorrido que parte desde la exploración de la ausencia, se abre paso a través de la deconstrucción de lo urbano cotidiano y nos posiciona en un espacio nuevo e ingravido donde nos encontramos con nosotros mismos. La técnica es explora el espacio y lo sensorial a través de la yuxtaposición de imágenes generativas, animación 3d, fotografía y una constante experimentación sobre el error digital.

298. Último round

Castagna, Sebastián

Este es un film experimental generado a partir de secuencias cortas de película y de dos compases provenientes de un tango de principios del 1900. Usé el mismo criterio para manipular y crear el material visual y la música. "Último Round " es el lugar que reúne a estos nuevos materiales que fueron originalmente concebidos hace más de cien años. SC

299. Suspicious brains

Kesler, Fabián

Imagen y sonido se realimentan en pos de una creación conjunta completamente en vivo a modo de concierto de lenguajes, de diálogo constante entre disciplinas artísticas. Moldeo es el software visual (www.moldeo.org) y dispositivos de la serie DRK el software de sonido (www.fabiankesler.blogspot.com). A modo de controlador interface se utilizaron celulares, mouse y teclados, resignificados con programaciones propias.

300. Melodeo

Kesler, Fabián

"Creaciones Instantáneas de dibujo proyectado y música en tiempo real. Performance de dibujo y música creados simultáneamente. El dibujo se crea mediante un lapiz óptico y el resultado es proyectado en superficies externas."

301. Primario

Lozano, Héctor

En primario el mundo al igual que la imagen visual se construye a través de la imagen sonora, podemos crear una imagen mental irreal de lo que oímos, que no se ajusta a la verdad pero que, en tanto no intentemos descubrir su veracidad, eso que escuchamos será la realidad irreal de lo que somos.

302. Piedra Libre... Lola Mora

Helman, Sonia

"Piedra Libre... Lola Mora", es un proyecto para reeditar un documental que hicimos hace años; lo vamos a actualizar, lo queremos redifundir. Nuestra primera escultora argentina, su vida como mujer independiente, su obra, la época en la que vivió... en este breve video reflexionamos sobre lo que hicimos hace años, y lo que queremos hacer hoy...

303. Cubículo 8. Sueño Caribe

Alonso, Sol

"Cubículo 8. Sueño Caribe" forma parte de "Todo tiene que ver con todo", producción que se gestó bajo la supervisión de Guillermo Angelelli dentro del taller de entrenamiento actoral online que nos reunió durante el prolongado inicio de la larga pandemia. Cada uno de los cubículos videos fue creación de su intérprete. La grabación fue realizada en tiempo real con un dispositivo casero y a través de la plataforma digital Zoom que utilizamos para entrenar y ensayar.

304. Plataforma digital de las artes

Mondani, Norberto Eduardo

Video con la presentación de las Plataformas Digitales de registro, preservación y publicación relacionadas con el arte y la cultura, como museos, biblioteca, centros culturales, producciones de radio, de televisión, de artes escénicas entre otras. Se despliegan las características generales de cada una de ellas, transitado por la utilización de Tecnología Documental e informática, la enunciación de los resultados obtenidos, la visualización de los contenidos, las instituciones de aplicación, las distinciones logradas en las plataformas desarrolladas e implementadas.

305. Plataforma digital TADigital

Mondani, Norberto Eduardo

"Describe la génesis del desarrollo tecnológico informático-documental y el resultado de la implementación. La presentación se estructura en capítulos que describen el proceso integral abarcando desde los primeros pasos de la creación situación de la institución y sus recursos, el proyecto con los aspectos metodológicos de desarrollo, diagnóstico, funcionamiento de la plataforma, resultados, reconocimientos, proyecciones del sistema: capacitación. Los títulos indican sintéticamente su contenido: Diagnóstico Institucional, Diagnóstico de Recursos, Proyecto, Tecnología del Sistema, Sistema Operativo, Reconocimientos. En un anexo se incorpora una muestra del contenido, enunciación de los participantes, una síntesis del tutorial de la plataforma, voces y un corto de la presentación panorámica."

306. Como placas tectónicas

Desmery, Laila

Desde Once pasando por Bahía Blanca llegando a Israel, nos late la pregunta: ¿qué genera encuentro hoy? Empezamos por la casa, ¿dónde está nuestra familia actualmente? ¿Cuál es nuestra herencia en pensamientos y en corporalidad? ¿Qué de todo ello ayuda u oprime? Esta obra nada dentro de la primera institución social que se integra y no se elige para preguntarnos desde dónde construir vínculos y hacer familia hoy. "Como Placas Tectónicas" fue creada, ensayada y realizada en su totalidad mediante la plataforma Zoom durante el aislamiento social, preventivo y obligatorio.

307. Entre dos tierras

Berro, Fatima

Un refugiado vive en argentina pero en realidad sigue viviendo en el pasado vive con los recuerdos que dejó la guerra en su país de origen, los recuerdos que le siguen donde vaya sigue con su amor la que perdió en la guerra.

308. Roxana Latrónico actriz cantante lírica clown

Latronico, Roxana

Mister Tacho es una mago, globologo, malabarista y zankuista que contrata a una asistente inexperta que realmente le ha pedido por favor para trabajar con él, pero esta "clown" llamada Missis, no sabe hacer nada bien...esto es todo.. Es para divertir a grandes y chicos con un pequeño show de circo con humor.

309. Locura Total

García Gutiérrez, Augusto

Documental sobre desmanicomialización grabado en el Borda. Plantea la verdadera solución a la problemática de los manicomios, ya implementada en la mayoría de los países del primer mundo. Cuenta con testimonios de autoridades y profesionales de ambas partes (a favor y en contra) y la palabra de los verdaderos protagonistas (los pacientes internados en el Borda).

310. La Nadadora**Cima, Florencia**

En el centro de la escena una nadadora. El personaje flota en un paisaje artificial, natatorio o cielo- paraíso que la alberga. Maqueta en la que se despegas del fondo. Allí está ella en un lugar de tránsito, quizás más que un cielo es un purgatorio, en el que deberá nadar y nadar sin tregua para obtener el descanso final

311. Steve**Ramírez, Edwin**

Animación 2d, corto que enseña el encuentro de un personaje animado con su creador y como este trata de interactuar con él sin obtener los mejores resultados.

312. En el Bucle**Ramírez, Edwin**

Este es un cortometraje grabado en primera persona que muestra la desesperación y angustia de una persona al sentirse atrapada, un recorrido que se adentra hasta su propia psicología y al interior de sus miedos sin encontrar escapatoria.

313. Vidas**Aldana Muñoz, Sergio Andrés**

Violeta, 1 año da sus primeros pasos rodeada de su familia, a cada paso va descubriendo el mundo. Juan Esteban, trece años, descubre el amor de su familia a través de la búsqueda de sus memorias. Camilo, 22 años, afronta su enfermedad apoyado en quienes le quieren, entiende que no está solo. Luz Marina, 50 años, recuerda lo que quiso ser y no pudo, con nostalgia acepta lo que tuvo que vivir. Jorge 80 años, en la soledad valora los pequeños detalles de la vida, por medio de sus recuerdos.

314. Bitácora de creación de un relato como Relato**Calderón Flores, Franco Alonso**

Cómplices, Actriz y Realizador abren la experiencia de crear un relato sin guion, solo ideas sueltas de una posible imagen, un atuendo y un lugar, más la incomodidad ante la cámara. Al no precisar en qué consiste el proyecto ambos enfrentan un voyeurismo sofocante y una libertad abrumadora. A veces fluyen, a veces no. Improvisan y sortean el viaje.

315. Abulia por los océanos**Triviño, Alejandra**

Después de una fuerte crisis climática ahora es turno de los seres humanos, quienes sufren las consecuencias de su hambre de poder y falta de voluntad por preservar los océanos.

316. Poéticamente Habita El Hombre**Celis Cadena, Andrés**

El tránsito por la cuarentena y el anclaje a través de un microrelato sobre el confinamiento, llevaron a pensar en el despertar dormir y el día noche como cuestiones temporales; definen a pesar de la hora del día un inicio y un final, un descansar y un iniciar. Se parte por abordar

el espacio físico que se habita desde ¿cómo habitar la cuarentena y resignificar en el hogar los recuerdos e imágenes de la vida que se llevaba? y ¿qué recursos visuales, corporales e imaginativos utilizar para descolocar el sentido de lo cotidiano?

317. DesTiempo**Celis Cadena, Andrés**

Extrañar es sentir la huella del otro en uno, esa marca del afuera incorporada en nuestro interior. Los recuerdos personales y colectivos delinean el curso de nuestra existencia pasada, constituyen, reunidos la envoltura de nuestra memoria. El recuerdo puro (el relato de lo que aconteció), el recuerdo imagen (fragmentos de lo acontecido) y la percepción (lo que produce a nivel de sensación y pensamiento el recordar) no se producen aisladamente, pues la percepción nunca es un simple contacto con el objeto presente; está completamente impregnada de los recuerdos.

318. El poder en mi Constitución**Pepper, Carolina**

Imágenes estáticas que fueron reconvertidas al movimiento a partir de un trabajo de laboratorio y posterior construcción de una acción danzada, llena de guiños y elementos propios, a partir de los imaginarios populares del poder como campo semántico (botas, gafas, balcones, multitudes, ocaso, barbillas en alto, cinturas escapulares elevadas, etc). El título hace referencia irónica a la leyenda "Mi poder en la Constitución", que aparece en las bandas presidenciales del Ecuador.

319. Tengo arena bajo los párpados**Loforte, Leila**

El presente cortometraje es un trabajo de investigación audiovisual a distancia sobre fragmentos del texto teatral El tiempo de las mandarinas de Rafael Nofal. A través de los dispositivos de video llamada y auto filmación; dos actrices reflexionan sobre los conceptos de aislamiento y distanciamiento social; adoptados en función de la pandemia de Covid-19, en relación a la temática del texto de Nofal, sobre el distanciamiento forzado y, el aislamiento emocional, a los que son sometidas las mujeres captadas por la trata de personas.

320. Recorrido Virtual Inmersivo**Rodríguez, David**

Con foco en la toma de conciencia acerca del cambio climático, realicé este recorrido virtual online donde van a poder tener una breve reseña acerca del impacto que estamos dejando en el planeta, a través de textos visualizables durante el recorrido, en un entorno que nos trae una realidad muy cercana, a la vez que nos permite focalizar la lectura de una manera amena e intuitiva.

321. Unidad Funcional - La rata Cobain**Benjardino, Jorge**

Experiencia interactiva. Narra historias que suceden dentro de un edificio situado en Buenos Aires. En cada departamento transcurre

una historia diferente: en la intimidad de sus personajes es donde realmente está la esencia de cada uno, y allí el sexo funciona como motor y nexos. "La rata Cobain", estrenada en 2019, es el primer universo de esta serie de relatos.

322. Invasion 2040

Turturro, Cesar

En un mundo semidestruido por una raza alienígena. Donde los humanos se defienden como pueden y tratan de desarrollar robots y tecnología para tratar de al menos ganar una batalla. Un Joven llamado Tomas Lambert, decide por sus propios medios, y ayudado por su inseparable amiga Julia, volver a poner en funcionamiento un viejo robot abandonado. Un plan completamente descabellado, pero la audacia y sus convicciones los llevarán a un camino inesperado.

323. "Casa Danzada " Poema Visual

Mendez, Leni

Casa Danzada nació el pasado febrero cuando desde nuestra curiosidad creativa investigábamos el vínculo cuerpo-espacio interior-exterior. Como una premonición, antes de la cuarentena, filmamos las imágenes que luego en marzo tomarían nuevo sentido. En nuestro grupo nació una necesidad vital, esa que mueve a los artistas a contar, conectar, crear con aquel material del ayer la nueva mirada del hoy dando forma al texto, a las imágenes y los sonidos que componen la pieza para dejar huella, una esperanzadora, de lo vivido durante este 2020.

324. Vestigio

Lucero Samper, Federico Alberto

Cámara y monitor, dos máquinas funcionando como apertura y cierre, como paréntesis contenedor. Todo cuerpo mediado se encuentra atrapado en un entre, un resto de materia finita capturado en un presente quebrado. Una imagen, un estado, un sentimiento, una experiencia... una ruina, señal o resto condenado a repetirse por la eternidad.

325. Emerge

Suescun, Magali

Madre e hija se encuentran sumergidas en una cotidianidad absurda y animal. Su aparente quietud habitual se verá afectada por la presencia de una persona ajena al binomio que alterará el orden conocido por la hija hasta el momento. A través de una experimentación cargada de erotismo, se desmoronarán sus límites mentales y llevará su cuerpo a un nuevo estado.

326. Color de todos los colores

Romero, Juan

A partir de un texto de Judit Gutierrez, realicé un corto filmado con celular, escenificado dentro de un espacio reducido. Es el relato de un hombre en situación de calle y con una clara manifestación de un ser con violencia de género hacia su ocasional pareja.

A

Aballay, Diego > p. 33
 Abancini, Celeste > p. 18
 Abdala, Nabila > p. 6
 Abeille, Constanza > p. 16
 Acevedo, Juan > p. 40
 Acevedo, Juan > p. 9
 Acosta, Claudia Patricia > p. 38
 Agüero, Luis > p. 11
 Aguirre, Diego > p. 27
 Aiello, Niko > p. 39
 Aira, Silvia > p. 33
 Albanese, Raul > p. 7
 Albanese, Carolina > p. 15
 Alberti, Diego Javier > p. 36
 Albornoz, Sergio > p. 29
 Aldana Muñoz, Sergio Andrés > p. 43
 Algán, Raúl S. > p. 38
 Almeida Aveledo, Roberto > p. 21
 Almeida Saquieres, Cecilia > p. 40
 Alonso, Sol > pp. 12, 42
 Álvarez del Valle, Eugenia > p. 38
 Álvarez, Federico > p. 38
 Allasino, Marcelo > p. 38
 Amador, Paula Rojas > p. 19
 Ambrosini, Norma > p. 23
 Aparicio, Roberto > p. 21
 Araoz Valdés, Raydel Ricardo > p. 40
 Arias, Hortensia > p. 35
 Arias, Sebastián > p. 33
 Aricó, Vera > p. 35
 Avalos, Rocío Jazmín > p. 9

B

Bable, Pepe > p. 37
 Badalamenti, Alfredo > p. 36
 Balbuena, Emmanuel > p. 27
 Balvedere, Silvia Daniela > p. 14
 Ballester, Camila Paz > p. 10
 Banach, Magda > p. 6
 Barón, Ariel > pp. 11, 30
 Barg, Jonathan > p. 28
 Baron, Juan Francisco > pp. 9, 29
 Barrios, Paula > p. 34
 Bas, Pablo > pp. 27, 40
 Batlle, Gastón > pp. 9

Bechara, Ernesto > p. 6
 Bel, Daniel > p. 23
 Belloli, Agustín > p. 25
 Benjardino, Jorge > p. 43
 Berro, Fatima > p. 42
 Bertot, Berenice > p. 32
 Bevilacqua, Flavio > p. 26
 Bianco, Norma > p. 36
 Bianchi Kujawa, Lia Lihuen > p. 6
 Bicalho, Charles > p. 27
 Biedma, Cristian > p. 24
 Blackhall, Bea > p. 34
 Blanco, Angel > p. 41
 Bolzico, Leo > p. 33
 Bonfá, Magalí > p. 24
 Bonino, Julián > p. 21
 Borges, Carreras Cintia > p. 20
 Borroni, Nestor Adrián > p. 23
 Borzino, Gonzalo > p. 24
 Breuer, Mario > p. 36
 Brignole, Paola Lorena > p. 35
 Brunetti, Federico > p. 7, 24
 Buschiazzo, Carmen > p. 32

C

Caballero, Mágina Cruz > p. 26
 Cabañes, Eurídice > p. 38
 Cabrera Fractuoso, María 13
 Calcagno, Eduardo > p. 37
 Calderón Flores, Franco > pp. 15, 43
 Calderón, Thais > pp. 35, 38
 Camaño, Marcelo > p. 33
 Cambre, Joaquín > p. 34
 Canalicchio, Pablo > p. 15
 Cané, Claudio > p. 36
 Canepa, Valentina > p. 26
 Canteros, Héctor Ariel > p. 10
 Capli, Silvana > p. 39
 Cárdenas, Andrea > p. 14
 Carone Fernández, Maive > p. 14
 Casale, Marta Noemí Rosa > p. 11
 Cassetta, Leandro > p. 17
 Castagna, Sebastián > p. 41
 Castiglione, Tomás > p. 30
 Castro, Inés > p. 34
 Catani, Lisandro > p. 8

Causa, Emiliano > p. 36
 Cavalli, Patricio > p. 35
 Cavanna, Esteban > p. 35
 Celi, Michael > p. 22
 Celis Cadena, Andrés > pp. 25, 43
 Cerana, Franco > p. 8
 Ciatti, Nacho > p. 12
 Ciccone, Camila Lucia > p. 6
 Cima, Florencia > p. 43
 Clavier, Alejandro > p. 37
 Collioud, Luz > p. 7
 Conca, Pablo Damián > p. 7
 Constantín, Julio > p. 16
 Contino, Valentina > p. 29
 Cores, Natalí Maiten > p. 10
 Cornejo, Camilo > p. 23
 Correa, Laura > p. 36
 Corredor Martínez, Juan Pablo > p. 33
 Crljen, Dane > p. 35
 Croizet, María Florencia > p. 17
 Cuenca, Celia > p. 6
 Chiarantano, Paulina > p. 36
 Chidichimo, Florencia > p. 40
 Chikiar, Jorge > p. 36

D

D'Agostino, Alejandra Inés > p. 27
 D'Amato, Pablo > p. 24
 Da Silva, Gerson > pp. 15, 31
 Dahlquist, Silvia > p. 20
 Dawidson, Eric > p. 34
 de Faria, Mónica > p. 31
 de la Puente, Maximiliano > pp. 11, 31
 de los Santos, Laura > p. 21
 De Mata, David > p. 9
 de Roca, María Victoria Favia > p. 38
 Delfino, Paula > p. 7
 Desmery, Laila > p. 42
 Di Bella, Daniela > p. 36
 Di Benedetto, Beatriz > p. 35
 Díaz Escoto, Emilson Soyeb > p. 23
 Díaz Quiroga, Lorena > p. 31
 Dimeo, Carlos > p. 26
 Domínguez, Fernando > p. 33
 Domínguez, María Florencia > pp. 7, 8

E . F

Eines, Jorge > p. 37
 Eliosoff, Sofía > p. 38
 Eppenstein, Ezequiel > p. 38
 Escalada, Alejandra > p. 30
 Escobar Goicochea, Laura > p. 17
 Escobar, Javier > pp. 22, 41
 Eschoyez, Martín > p. 41
 Espector, Alejandra > p. 6
 Fabrica, Vanina > p. 33
 Faerstein, Ariadna > p. 19
 Falcón, Luciana > p. 33
 Farinelli, Alma > p. 12
 Fariña, Franco Jesús > p. 24
 Ferder, Sabrina > p. 13
 Fernández Amaya, Nicolás > p. 18
 Fernandez Aztisaran, Laura > p. 9
 Fernández Chapo, Gabriel > p. 36
 Fernández Torres, Juan > p. 18
 Figueroa Montenegro, Juan Pablo > p. 40
 Flávio de Oliveira, Luciano > p. 26
 Follari, Marcelo > p. 24
 Follari, Marcelo > p. 39
 Fonseca, Maria Pia > p. 29
 Fos, Carlos > p. 28
 Fragoso, Claudia > p. 17
 Fraiese, Marina > p. 39
 Fraiman, Nadia > p. 36
 Franceschelli, Rafael > p. 36
 Franco, Luciana > p. 8
 Franconi, Penny > p. 36
 Fredes, Germán > p. 36
 Frumento, Florencia > p. 35
 Frumento, Mariano > p. 35
 Fullone, Lucas > p. 41

G

Gacitúa, Jorge > p. 18
 Galvis Ospina, Jeniffer > p. 12
 Gallego, Andres Felipe > p. 31
 Gannon, María Inés > p. 10
 García Conde, Tomas > p. 16
 García Gutiérrez, Augusto > p. 42
 García Martínez, Iván > p. 35
 García, Nicolás > p. 29

García, Sebastián > p. 35
 Garófalo, Claudio > p. 29
 Gastaldi, Guido > p. 33
 Gauna, Natalia Carolina > p. 11
 Gerpe, Amalia > p. 16
 Gheggi, Jessica > p. 28
 Giordano, Verónica > pp. 27, 41
 Giraldo, Gina > p. 24
 Godón, Leandro > p. 34
 Golpe, Fabio > p. 38
 Gómez García, Cecilia > p. 29
 Gómez Gavinoser, Ileana > p. 14, 40
 González Iglesias, Álvaro > p. 23
 González Iturriaga, Carolina > p. 33
 González López, Ester Andreina > p. 13
 González Robles, Martín > p. 38
 González Santos, Violeta > p. 13
 González, Charo > p. 33
 González, Ernesto > p. 34
 González, José Enrique > p. 7
 González, Paola > p. 20
 Gordillo, Fabián > p. 33
 Gorlero, Pablo > p. 38
 Graciosi, Malena > p. 39
 Greco, Mariano > p. 10
 Grieco, Gabriel > p. 34
 Grijalba Grosso, Ángel Sebastián > p. 20
 Guerra, Fabio > p. 33
 Guerrero, Diego > p. 39
 Guerrero, Eloísa Marina > p. 15
 Guerrero, Sergio Nicolás > p. 31
 Guivernau, Carlota > p. 33
 Gutiérrez Gonzáles, Ana Lucia > p. 17
 Guzmán Aime > p. 31
 Guzmán, Fabio Diego Gabriel > p. 15

H . I . J . K

Harumi, Emma > p. 36
 Hauros, Adrian > p. 40
 Heil, Cesar Arturo > p. 14
 Helguera, Delfina > p. 36
 Helman, Sonia > p. 42
 Hemsy, Nicolás > p. 33
 Herrera Roa, Angela > p. 19
 Higa, Goyo > p. 38
 Hochegger, Axel > p. 28

Hourbeigt, Mica > p. 36
 Ilana Dann Luna > p. 35
 Iniesta, Manuel > p. 34
 Irazabal, Federico > p. 37
 Jacobo, Mónica Eugenia > p. 38
 Jon Li Yeng > p. 15
 Kesler, Fabián > pp. 41, 42
 Kirstein, Edgardo > p. 25
 Kopp, Julián > p. 34

L

Lachman, Ezequiel > p. 33
 Lago, Pablo > p. 39
 Lalli, Marcelo > p. 7, 8, 39
 Lamónica, Ana > p. 16
 Latronico, Roxana > p. 42
 Laurenz, Carlos > p. 36
 Lázaro, Yoska > pp. 30, 33
 Ledesma Briozzo, Felicitas > p. 20
 Lehmann, Federico > p. 38
 Leiva, Valentina Chiara > p. 12
 Leotta, Laura > p. 17
 Lesna, Ana Belén > p. 10
 Livigni, Cristina > p. 29
 Loforte, Leila > p. 43
 López de Bock, Guillermo > p. 30
 López, Darío > pp. 10, 13, 25
 Lozano, Mercedes > p. 13
 Lucero Samper, Federico > p. 28, 44
 Ludueña, Miguel > p. 38, 39
 Luna, Fabián Esteban > pp. 7, 22
 Luna, Rocio del Carmen > p. 17
 Llamas, Pedro > p. 28

M

Mackern, Brian > p. 36
 Magallanes, Sebastián > p. 7
 Mako, Juan > p. 36
 Manara, Diego > p. 41
 Mann, Sil > p. 37
 Manrique, Lucía > p. 36
 Mantese, María Emilia > p. 32
 Mardikian, Andrea > p. 7
 Margulis, Alexander > p. 16
 Marino, Sol Melanie > p. 32

Márquez, Anthony > p. 32
 Márquez, Marcel > p. 26
 Márquez, Martínez > pp. 24, 31
 Marrazi, Andrea > pp. 10, 12
 Marrocco, María Celeste > p. 31
 Martínez Florez, Aty A'Inawa > p. 19
 Martínez Florez, Evi Dukaba > p. 19
 Martinez, Yamila > pp. 28, 41
 Martins Néia, Lucas > p. 13
 Marturet, Virginia > p. 37
 Marull, María > p. 38
 Mary, Javier > p. 37
 Marzili, Valentina > p. 25
 Masetti, Marcela > p. 11
 Mastriano, Maria Victoria > p. 20
 Matas Musso, Josefina Leonor > p. 15
 Maté, Diego > pp. 34, 38
 Medina Dupuy, Valeria > pp. 6, 25
 Méndez, Agostina > p. 28
 Méndez, Juan Patricio > p. 19
 Mendez, Leni > p. 44
 Mendoza, Paola Andrea > p. 35
 Menna, Victoria > p. 39
 Merino Barranzuela, David > p. 33
 Migliarini, Eliana Beatriz > p. 30
 Mihovcevic, Luis > p. 14
 Milanese, Matías > p. 38
 Minsky, Mariana > p. 15
 Miserere, Cecilia > p. 38
 Moccia, Alberto > p. 35
 Moggia, María > p. 38
 Mondani, Norberto > pp. 8, 21, 42
 Montaña, Remly > p. 38
 Monzón, Álvaro > p. 27
 Mora, Yan > p. 36
 Morales Colman, Gonzalo > p. 33
 Morejón Labrada, Sonia > p. 26
 Moreno Ruiz, José Roberto > p. 27
 Moreno, Gonzalo > p. 33
 Motto, Juan Pablo > p. 41
 Muerza, Mariela > p. 11
 Müller, María Sara > p. 16
 Murillo Vidal, Renán Julián > pp. 7, 32
 Murúa Losada, Gonzalo > pp. 32, 39

N

Nacusi, Lucas > p. 24
 Nallar, Durgan A. > p. 38
 Natella, Matías > p. 37
 Nicolás, Matías > p. 16
 Niedermaier, Alejandra > p. 34
 Nieto, Mariano > p. 23
 Nigro, Miguel Ángel > p. 25
 Novelli, Guillermo Leonel > p. 12

O

Oliveira, Aline > p. 25
 Oñate, Alejandro > p. 39
 Ordoñez, Lucas > p. 23
 Oria, Diego Sebastián > p. 33
 Ortega, Belén > p. 38
 Osorio, Nicolás > p. 9
 Otaño, Juan > p. 28
 Oulton, Luján > pp. 34, 38

P . Q

Páez Vanegas, Camilo > p. 34
 Pafundo, Sebastián > p. 13
 Palacios, Cristian Eduardo > p. 26
 Paladino, Christian > p. 36
 Palavecino, Laura > p. 34
 Palladino, Martín > p. 38
 Paris, Rodrigo > p. 18
 Pascual, Sebastián > p. 27
 Pechin Pico, Ana Sol > p. 22
 Pedro, Nancy > p. 36
 Peña Zepa, José Alirio > p. 24
 Pepper, Carolina > p. 43
 Pereira, Lilia > p. 34
 Pérez Estanquero, Orestes > p. 31
 Pérez Toledo, Roberto > p. 33
 Perez, Juan Manuel > p. 34
 Pérez-Rufí, José Patricio > p. 22
 Perrone, Natalia > p. 17
 Pesci Gaytán, Ernesto > p. 27
 Pessolano, Carla > p. 20
 Pestarino, Julieta > p. 19
 Piantanida, Paola Fabiana > p. 12
 Piepoch, Gabriela > p. 34
 Pinotti, Cecilia > p. 34
 Pinto, Carlos > p. 33
 Pizarro, Esteban > p. 39
 Poletto, Dante > p. 36
 Policano Rossi, Matías Ezequiel > p. 29
 Pololla, Victoriano > p. 33
 Polsoni, Giuliana > p. 37
 Pontoriero, Andrea > p. 39
 Quarta, Pablo > p. 34
 Quintero Contreras, Jorge > p. 39
 Quintero, Melisa > p. 23

R

Ramírez, Edwin > p. 43
 Ramirez, Erick Daniel > p. 19
 Ramos, Lucia > pp. 28, 40
 Ramundo, Santiago > p. 33
 Rassi, María Sol > pp. 11, 20
 Ravelo Batista, Ángel Antonio > p. 26
 Recabarren, Julieta > p. 9
 Reggiani, Anabella > p. 34
 Rey, Andersson > p. 38
 Riccardi, Matías > p. 23
 Rico, Zaida > p. 37
 Riestra, Gimena > p. 38
 Rígano, Mariela > p. 29
 Ripari, Sebastián > p. 23
 Rivera, Paula > p. 36
 Rivero, Ezequiel > p. 20
 Robino, Florencia > p. 11
 Rocca, Ignacio Tomas > p. 38
 Rocha, Camila > p. 35
 Rodea Castañeda, Ingrid > p. 35
 Rodrigo González Alvarado > p. 21
 Rodríguez Guirald, Daniela > p. 18
 Rodríguez Peñafiel, Ney Fernando > p. 40
 Rodríguez Soifer, Solange > pp. 8, 30
 Rodríguez, David > p. 43
 Rodríguez, Leo > p. 39
 Rojas Marin, Giancarlo > pp. 33, 37
 Rolando, Fernando Luis > pp. 22, 41
 Romanos, Pablo > p. 8
 Romero, Ana Catalina > p. 9
 Romero, Juan > p. 44
 Romero, Sergio F. > p. 19
 Rubio, Ayelén > pp. 10, 16

R . S

Ruiz, Paco > p. 24
 Ruiz, Sebastián > p. 36
 Rulli, Tatiana > p. 34
 Russo, Eduardo > p. 13
 Russo, Eduardo > p. 14
 Saint Phard, Romeo > p. 25
 Salamone, Anna > p. 36
 Samandhi, Iris > p. 16
 San Martín, Eduardo > p. 23
 Sánchez, Julia > p. 19
 Sandoval Torres, Ivett > pp. 8, 25
 Santellán, Marian > p. 33
 Santoro, Martina > p. 33
 Santorufo, Cristina > p. 36
 Santorufo, Gabriel > p. 36
 Saro, Alejandro > p. 36
 Sarro, Karina Alejandra > p. 18
 Scarone, Julia > p. 35
 Schraier, Gustavo > p. 33
 Schweizer, Juan > p. 32
 Semino, Eva > p. 31
 Senderowich, Bernardo Ariel > p. 25
 Sesma, María José > p. 13
 Sethson Manuel > p. 28
 Sethson, Diego > pp. 18, 21, 28
 Sica, Ricardo > p. 38
 Sierra, Gonzalo > p. 9
 Silva Jasai, Daniel > p. 22
 Silva Jasai, Daniel Antonio > p. 21
 Sister, Mariano > p. 8
 Sobrino, Javier > p. 14
 Solaas, Leonardo > p. 36
 Soldera, Jorge > p. 33
 Soria, Rocio > p. 36
 Sorrias, Nicolás > p. 33, 38
 Sorrias, Nicolás > p. 26
 Sotelo, Natalia > p. 35
 Stiegwardt, Alex > p. 39
 Stiegwardt, Tomás > p. 9, 38
 Suescun, Magali > p. 44
 Sykes, Federico > p. 14

T

Tabasso, Vero > p. 35
 Takazaki, Silmara > p. 11
 Talledo, Santiago > p. 33
 Tamburrini, Roberto Ariel > p. 20
 Tapia, Mariano > p. 33
 Taratuto, Juan > p. 35
 Taratuto, Paula > p. 35
 Taylor, Nestor > p. 33
 Tenllado, Lucas > p. 17
 Terreni, Luciana > p. 17
 Tévez, Maximiliano > p. 35
 Tisocco, Matías Sebastián > pp. 30, 40
 Tomala, Laura Mercedes > pp. 7, 8
 Torres Ruiz, Fernando > p. 33
 Torres, Jefersson > p. 17
 Torres, Juan Fernández > p. 22
 Torti Frugone, Yanina de los M. > p. 13
 Travník, Paula > p. 38
 Tremsal, Pablo > p. 35
 Triunfo, Romina > p. 31
 Triviño, Alejandra > p. 43
 Tronchoni, Laura > p. 38
 Trucchi, Paula > p. 8
 Tucci, Diego > p. 34
 Turturro, Cesar > pp. 22, 44

U . V

Uceda Espinoza, Gean Pool Julián > p. 18
 Uturbey, Silvia > p. 29
 Vago, Diego > p. 33
 Valdez, Juan > p. 30
 Valencia Zamora, Sebastián > p. 7
 Valenzuela, Martín > p. 15
 Valverde Maestre, Águeda > pp. 14, 21, 22
 Vallejos, Ileana > p. 12
 Vanecek, Nico > p. 39
 Varela, Esteban > p. 35
 Varnier, Cristian > p. 8
 Velis, Juan > p. 16
 Vera, Alicia Beatriz > p. 25

Vera, Noelia > p. 33
 Vicci Gianotti, Gonzalo > p. 25
 Vidal, Marcelo > p. 27
 Vilar, Ale > p. 34
 Villanueva, Sabrina > p. 29
 Villar, Erica > p. 38
 Viola, Vale > p. 39
 Vivas, Natalia > p. 35
 Vizzotti, Martín > p. 38

W . X . Y . Z

Wabnik, Marina > pp. 17, 18
 Weiss, María Laura > p. 30
 Yeng, Jon Li > p. 32
 Zangari, Cleria > p. 41
 Zapata Cueva, Patricia del Cisne > p. 18
 Zavala, Wenceslao > p. 22



**Facultad de Diseño
y Comunicación**