

Tendencias en lo audiovisual y lo escénico

Andrea Pontoriero (*)

Fecha de recepción: julio 2020

Fecha de aceptación: septiembre 2020

Versión final: noviembre 2020

Resumen: El Congreso Tendencias Escénicas y Audiovisuales se realiza desde el 2019 como una necesidad de plantearse 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 oportunidad el encuentro se realizó en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en Buenos Aires, Argentina, los días 27 y 28 de febrero de 2020. Se detalla la agenda completa de los trabajos expuestos tanto en los paneles de tendencias, las comisiones de debate y reflexión, las rondas de presentación de proyectos y los foros de experiencias profesionales que incluye los resúmenes de las ponencias y los *papers* con las reflexiones presentadas por los coordinadores de cada una de las comisiones. Además, contiene el listado completo de auspicios gubernamentales y la presentación de la sexta publicación del Congreso. Finalmente, se incluye una selección de las comunicaciones y *papers* (artículos) enviados al Congreso, presentados alfabéticamente por autor.

Palabras clave: Actuación – audiovisual – caracterización – cine – circo – cosplay - cuerpo – danza – dirección teatral – distribución – documental – dramaturgia – efectos especiales – emprendedores – escena – escenografía – espectáculo – fotografía – género – gestión – holograma – humor – iluminación – maquillaje – mapping – medios – música – performance – plataformas – producción – públicos – redes – stand up – teatro – transmedia – vestuario - videojuegos

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 48]

Introducción

La propuesta del Congreso implica el intercambio entre profesionales, artistas, estudiantes de todas las áreas y la creación de redes interdisciplinarias para compartir proyectos, experiencias y reflexionar sobre el presente y el futuro del espectáculo, el cine, la música, los videojuegos y todos los objetos que impliquen un consumo cultural. 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, 2018 e incorporando Tendencias Audiovisuales en 2019. 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 Tendencias Escénicas y Audiovisuales surge de la necesidad de crear un espacio donde los profesionales, creativos y teóricos de las diferentes áreas puedan exponer e intercambiar experiencias e ideas sobre el presente y el futuro del espectáculo teatral, audiovisual, la música y los videojuegos. En cada edición del Congreso se presentan los escritos generados en la edición anterior. Se establece de este modo la continuidad de los objetivos del Congreso que son generar contenidos y reflexión sobre las artes escénicas y audiovisuales en un espacio de encuentro anual donde los realizadores, teóricos e interesados en el medio socializan sus experiencias profesionales y teóricas. De este modo, se proponen líneas de trabajo sobre las que se profundizan caminos ya recorridos, al mismo tiempo que se abren nuevas líneas de investigación que se desarrollan en la siguiente edición del Congreso. Es de remarcar la participación continua en todas las ediciones de muchos expositores que van desarrollando y profundizando sus

investigaciones y utilizan al Congreso como un espacio de visibilización de sus trabajos.

Instituciones auspiciantes

Se transcriben a continuación los auspiciantes que acompañaron el Congreso Tendencias Escénicas y Audiovisuales: Asociación Argentina de Empresarios Teatrales (AADET), ARGENTORES, Centro Latinoamericano de Creación e Investigación Teatral (CELCIT), Complejo Teatral de Buenos Aires (CTBA), Fondo Nacional de la Artes (FNA), Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires y PROTEATRO.

Organización y dinámica del Congreso

El Congreso Tendencias Escénicas y Audiovisuales se creó como un espacio para que los profesionales, creativos y teóricos de las diferentes áreas y actividades escénicas y audiovisuales puedan exponer e intercambiar experiencias e ideas, sobre el presente y el futuro del campo escénico y audiovisual.

Toda la información y trabajos presentados durante la primera edición del Congreso Tendencias Escénicas se encuentran disponibles en *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. Año XVI. Vol. 24*. UP. Buenos Aires, Argentina, febrero de 2015. Los trabajos correspondientes a la segunda edición están disponibles en *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. Año XVII. Vol. 28*. Agosto de 2016. Los correspondientes a la tercera edición: XXXI. Vol. 31. Agosto de 2017. Los de la cuarta edición en *Reflexión Académica XXXVI. Vol. 36*. Noviembre de 2018 y los de la quinta edición en *Reflexión Académica XXXVIII. Vol. 38*. Mayo de 2019 y *Reflexión Académica XXXIX. Vol. 39*. Agosto de 2019. Los de la sexta edición en *Reflexión Académica XLII. Vol. 42*. Mayo de 2020 y *XLIV. Vol. 44*. Noviembre de 2020.

En la Séptima edición de Tendencias Escénicas, segunda de Tendencias Audiovisuales, hubo 2502 inscriptos y 913 asistentes. El 27 de febrero la actividad estuvo organizada en tres formatos: 33 comisiones de debate y reflexión, 7 rondas de presentación de proyectos y 6 foros de experiencias. Al finalizar la jornada del 27, se realizó la presentación de la memoria de la sexta edición del Congreso 2019 que integra un volumen completo de la publicación, el XLI Reflexión Académica en Diseño y Comunicación y el capítulo I de la publicación XLIV Reflexión Académica en Diseño y Comunicación que edita la Facultad. La presentación fue coordinada por Andrea Pontoriero y expusieron autores destacados que participaron de las ediciones anteriores: Alejandra Niedermaier, Rony Keselman, Sara Müller, Aimé Panseira, Maximiliano de la Puente y Ayelén Rubio.

La actividad del 28 de febrero estuvo dedicada a la Capacitación. Mediante talleres dictados por los docentes de la Facultad de Diseño y Comunicación y la presentación de cuatro Paneles de Tendencias con destacados artistas y profesionales.

Los **Talleres de Capacitación** fueron dictados por docentes de la Facultad de Diseño y Comunicación: Verónica Mastrosimone *La posfotografía y la selfie*, Sara Müller *Taller de composición*, Magalí Flaks *Conceptos básicos de la fotografía de producto para las redes*, Alejandra Niedermaier *Clínica para esbozar proyectos sobre problemas de género*, Daniela Java Balanovsky *Fotografía terapéutica, una tendencia del siglo XXI*, Martín Gallino *Fotografía en estudio coloreando flash*, Nestor Borroni *¿Cómo armar un rodaje?*, Marcelo Mosenson *¿Qué hacer para hacer? Claves para crear proyectos audiovisuales sin recursos e Improvisar no es para improvisados*. Mariana Misky *La pre producción de un programa de TV*, Alejandra Espector *El diseño de vestuario en la puesta en escena teatral*, Noel Molina *Introducción a la representación del figurín dinámico aplicado al diseño de vestuario. El vestuario con el cuerpo y la expresividad*, Andrea Suárez *Prendas sin moldería*, Gabriela Filici *El vestuario, la indumentaria en escena y del rock*, Karina Zayas *El uso consciente de la voz... en la escena de la vida*, Andrea Marrazzi *Introducción al Teatro del Oprimido*, Marcelo Follari *Ideando eventos musicales. El paso de la idea al papel*, Gustavo Ameri *¿Qué representan para vos los festivales?*, Nicolás Sorriwas *Micronarrativas: Tips para escribir un proyecto de 15 minutos*, Leticia Cocuzza *¿Qué sucede con el (ab)uso de celulares?*

Las temáticas de los **Paneles de Tendencias** fueron: *Producción, Efectos Especiales, Música, Videoclips y Videojuegos*. Los expositores fueron: en *¿De qué hablamos cuando hablamos de producción ejecutiva en el medio escénico y el audiovisual?* (Realizado junto con APPEAE y coordinado por Gustavo Schraier) Amelia Ferrari, Raúl S. Algán, Miky Buye y Juan Pablo Miller; en *La magia de los efectos especiales* (coordinado por Agustín Alvarez) Gonzalo Arenas Norton, Alejandro Manuel Turano, Nicolás Tarela, Walter Rittner y Humberto Paytuví; en *El videoclip en el negocio de la música* (Coordinado por Esteban Cavanna y Christian Smammo) Andy Caballero, Gabriel Grieco, Ezequiel Guinguis, Walter Leiva y Celeste Lois; en *Música y Videojuegos*.

Conciertos interactivos ludificados (coordinado por Mariano Frumento) Florencia Frumento, Dane Crijen, Pedro Juliá, Sebastián García y Mónica Puente, todos de la Orquesta Corear que cerró el evento con una presentación en vivo.

Contenidos y actividades del Congreso Tendencias Escénicas y Audiovisuales

Los contenidos de la Séptima Edición del Congreso Tendencias Escénicas y Segunda Edición del Congreso Tendencias Audiovisuales se organizan en el siguiente orden:

- I. Reseña sobre los temas tratados en los Paneles de Tendencias.
- II. Foros de Experiencias Escénicas y Audiovisuales.
- III. Comisiones de Debate y Reflexión.
- IV. Rondas de Presentación de Proyectos.
- V. Equipo de Coordinación.
- VI. Escritos de los Coordinadores (presentados en orden alfabético).
- VII. *Papers* enviados al Congreso por los expositores (presentados en orden alfabético).

I. Paneles de Tendencia

En el Auditorio de la Sede Jean Jaurès de la Universidad de Palermo el 28 de febrero se realizaron 4 paneles de tendencias en los que se debatió y reflexionó sobre temáticas relacionadas con la producción escénica y audiovisual, los efectos especiales, la música, el videoclip y los videojuegos. El objetivo fue que profesionales, artistas, críticos y teóricos de las diferentes áreas pudieran exponer e intercambiar experiencias e ideas sobre los nuevos campos y competencias que se abren en el rubro.

El panel de apertura estuvo dedicado a **¿De qué hablamos cuando hablamos de producción ejecutiva en el medio escénico y el audiovisual?** (Realizado junto con APPEAE y coordinado por Gustavo Schraier) Expositores: Amelia Ferrari, Raúl S. Algán, Miky Buye y Juan Pablo Miller

Se transcribe a continuación un extracto de lo trabajado en el panel (se puede acceder al *streaming* completo en <https://youtu.be/bWeVjyr0l84>).

Gustavo Schraier.- APPEAE es una entidad que tengo el honor de presidir. Es la Asociación Profesional de Productores Ejecutivos de las Artes Escénicas que se constituye oficialmente en 2016 y adquiere su personería jurídica en 2019, siendo la primera entidad de su tipo en Iberoamérica, su página web es www.appeae.com. Surge a partir del impulso de un grupo de 10 profesionales de la producción ejecutiva de la danza y las actividades performáticas, muchos de nosotros también docentes universitarios nacionales e internacionales que nos veníamos reuniendo periódicamente hace algo más de 5 años motivados por el diálogo, el intercambio de ideas, experiencias, conocimientos, metodologías de trabajo y sobre todo por reflexionar sobre los retos y desafíos que implica nuestra profesión. Fue en esa serie de enriquecedores encuentros que unánimemente coincidimos en crear una asociación profesional, no entidad gremial, ni entidad de derechos de autor, que pudiese nuclearnos a los productores y productoras ejecutivos de los distin-

tos circuitos escénicos del país. Por suerte el trabajo y la persistencia dieron sus frutos y hoy no solo podemos decir con orgullo que APPEAE es una realidad concreta sino que está creando un creciente interés asociativo en el país y en el extranjero ya que desde noviembre de 2019 que iniciamos la recepción de postulaciones para socios ya se han inscripto más de 35 nuevos asociados. La misión principal de APPEAE es la de promover y fomentar el reconocimiento y la legitimación profesional de la figura del productor ejecutivo de las artes escénicas en todo el territorio de la República Argentina y muy especialmente en las artes y las industrias culturales del entretenimiento y para cumplir con tal propósito nos planteamos, entre otros, una serie de objetivos que es participar de convenciones, ferias, congresos, festivales vinculados a las artes escénicas fomentando espacios para el intercambio de ideas, experiencias, conocimiento y reflexión sobre nuestra profesión como es el caso de nuestro panel que titulamos ¿De qué hablamos cuando hablamos de producción ejecutiva en el medio escénico y el audiovisual? y para empezar con nuestros invitados me gustaría que nos cuenten cómo se iniciaron en esto de la producción y si era algo que lo tenían claro desde el principio o fue algo que fue derivando de los estudios o camino laboral que se bifurcó.

Juan Pablo Miller.- Yo empecé trabajando en cine como meritorio de producción que es el puesto más bajo dentro de la cadena de producción en cine, hice tres películas: *La nube* de Pino Solanas, después trabajé con grandes directores como Stagnaro, fui asistente de producción, jefe de locación que son los que buscan los decorados, las locaciones para poder filmar la película, después fui jefe de producción mucho tiempo en películas de Lucrecia Martel, Damián Szifron, Ariel Rotter, después hice varias direcciones de producción y en el año 2009 me empecé a asociar en películas y me di cuenta de que para asociarme en películas tenía que tener una Productora y ahí fundé *Tarea Fina* y desde ahí hicimos 20 películas en estos 10 años, en este momento tenemos 3 películas en cartel: *Los sonámbulos*, *Las buenas intenciones* y *La muerte no existe y el amor tampoco* de Fernando Salem, las tres están en el MALBA. Así arranqué, trabajando como técnico, me siento todavía un técnico de cine porque el productor ejecutivo no es el que sale a buscar la plata sino el que se pone la película al hombro y que piensa en todo lo que es lo estético, el *casting*, las locaciones, el plan de filmación... Además de llevar el proyecto adelante económicamente.

Miky Buye.- En realidad, primero no sabía ni qué era la producción, me gustaba el cine y me metí a estudiar cine sin saber cómo se hacía y mis primeras experiencias fueron en dirección, en ese momento ni existía la carrera de producción, entonces empecé en dirección y de casualidad caí en producción y me di cuenta de que era mucho más interesante, primero no tenía contacto con los actores, lo que me parecía genial, y después me di cuenta de que la gente de producción tiene una visión del proyecto entera: ve cómo eso que es un papel se convierte en ideas que después se materializan, que

se filman y que después se ven en la pantalla. Me pareció mucho más interesante todo ese proceso. Es un trabajo muy duro, que trae pocos aplausos, la gente ve el vestuario, el arte, nadie dice ¡qué buena la producción! Salvo cuando hay disparos y efectos especiales. Entonces a una tiene que gustarle mucho la producción para hacerla. Empecé a hacer producción desde abajo haciendo toda la escalera hasta la producción ejecutiva. Caí de casualidad y lo agradezco.

Raúl S. Algán.- Yo empecé a ver teatro a los 14 años, soy de Santa Fe, de Rufino, 18000 habitantes, no hay teatro, solamente el Marconi donde van las obras de gira y este fue el primer acercamiento que tuve a las artes escénicas, con la abuela Marta, que le encantaba la revista y a mí con 15 años me llevaba al Maipo a ver a Pintí, a Jorge Corona, esas cosas. Y cuando me vine a Buenos Aires, me puse a estudiar Ciencias Políticas en la UBA, carrera que no terminé y luego me pasé a UADE a estudiar Gobierno y cuando estaba comenzando se abre la Carrera en Gestión de Medios y Entretenimientos y fui a probar y en ese contexto conocí el libro de Gustavo, lo conocí a él que me dio una clase de producción teatral y entonces decidí que quería ser productor de teatro. Obviamente, como todos los que producimos, hemos tenido un acercamiento a las artes escénicas, hice cursos de actuación, de canto, de baile, pero lo que me pasaba con la interpretación es que me aburría, me parecía muy repetitiva. Cuando descubrí la producción, hice la primera en el 2010, en el teatro independiente, en La Tertulia con una obra de Guillermo Forchino y al día de hoy voy produciendo mi espectáculo 39, me va bien y me gusta el perfil que fui construyendo porque para los académicos soy un bicho del mercado y para los del mercado soy un bicho de biblioteca con lo cual siempre me ven como un sapo de otro pozo y en ese contexto siempre hice producción teatral independiente.

Amelia Ferrari.- Empecé estudiando producción de radio y televisión, pensaba que era lo que me encantaba, y terminando la carrera, tuve una oportunidad de probar teatro, pensé que iba a ser un embole, todas las noches lo mismo, no le encontraba la gracia y me enamoró y ahí quedé y es algo que disfruto mucho. Uno nunca tiene los aplausos, siempre recibimos los cachetazos.

Gustavo Schraier.- Vamos viendo un cierto hilo interesante que es que nos hemos hecho en el oficio diario, salvo Micky que estudió dirección y luego derivó, en general venimos del campo, de la experiencia y después uno pudo ir perfeccionándose o formándose en el medio. También es una profesión no muy agradecida, uno tiene que tener el ego muy relajado y es importante entender que la Producción es una profesión, no es un oficio que se transmite de generación en generación. Vamos a la segunda pregunta ¿Podrían explicarnos qué hacen cada uno en su trabajo?

Juan Pablo Miller.- En realidad en mi Productora hago el rol de Productor Ejecutivo y de Productor de películas más grandes o de mayor presupuesto. Como Productor Ejecutivo lo que uno hace es: primero elegís la pe-

lícula que querés hacer, una vez que la tenés, la presupuestás y buscás cómo financiarla a través de la ayuda del Estado, del INCAA y demás, fondos internacionales y hacer co-producciones internacionales también, si la película da. Una vez que ya tenés la financiación de la película o parte, hacés un diseño de producción para que se pueda llevar adelante y una vez que eso está, comenzás a contratar al equipo técnico para poder salir a filmar. Después que la película está hecha, se hace toda la postproducción. Tenés que tener un distribuidor para tu país, se estrena en los cines y la película termina dos años después porque están los Festivales o ventas internacionales

Gustavo Schraier.- Hago un paréntesis, hablaste de los técnicos de cine.

Juan Pablo Miller.- Porque yo pienso las películas como un Jefe de Producción, me encargo yo de buscar las locaciones, por ejemplo *Los sonámbulos* se filma en una casa, entonces esa casa la salí a buscar yo con la directora un año antes porque era fundamental para el diseño de producción, más que nada cuando no tenés la financiación, tenés que hacer más roles de los que te corresponden.

Gustavo Schraier.- Se visualiza como técnico porque es cine pero no porque lo que hagas sea técnico.

Miky Buye.- Yo hago una producción ejecutiva distinta a la de Juampa (Miller) porque hago solo una parte, hago Jefatura de Producción, Dirección de Producción y Producción Ejecutiva. Me gusta más la Dirección de Producción y Jefatura porque son las que están en la cancha todo el tiempo, pero también, a veces hago la Ejecutiva pero solo la parte en donde ya se el dinero se encontró y el proyecto ya está aprobado, ahí me contratan a mí, me cuentan de qué se trata, me dan la plata, el guion y yo diseño dentro de ese sueño que es ese guion y los recursos que hay, hago una devolución de lo que se puede hacer. Siempre los sueños son más grandes que el presupuesto, en las películas chicas, en las grandes y en las medianas, entonces con esos recursos le digo al director, esto es lo que querés hacer y esta es la plata que hay y ahí vamos negociando a ver a dónde llegamos. Se hace el desarrollo que es una etapa antes de la preproducción porque estamos los íntimos nada más. Estoy en la preproducción, en la producción y en el rodaje y una vez que se termina el rodaje entrego todos los tickets de la plata que gasté y me voy. Y después viene una etapa muy importante que es la de postproducción y que es algo muy difícil y que gente muy corajuda hace. Yo estoy en la parte más divertida de la fiesta.

Raúl S. Algán.- A diferencia del Audiovisual en las Artes Escénicas todavía nos aferramos a esta condición de artesanal que tiene nuestra forma de hacer teatro, entonces en ese sentido, los roles de la producción están mucho más desdibujados frente al cine que es más industrial. No obstante podemos reconocer tres roles que son clásicos que es la Producción Ejecutiva, la Produc-

ción Artística y la Producción Comercial, cada una de estas áreas, en términos teóricos se separan porque uno se encarga de ejecutar el plan de producción, el artístico se encarga de todo lo que tiene que ver con la escenografía, el vestuario, colabora en la construcción del mensaje narrativo que tiene la obra y el comercial se ocupa de conseguir *sponsors*, subsidios, canjes y demás. En Argentina existen dos circuitos bien diferenciados que son el empresarial y el independiente o alternativo donde estos roles se desdibujan, por eso desde hace un tiempo a esta parte con algunos colegas comenzamos a hablar de producción integral. Existe también un rol de productor asociado que aparece en los grandes musicales, un tipo que pone la plata y va a cobrar la ganancia si la hubiera. También sería interesante marcar la diferencia entre un productor integral, ejecutivo y un director empresario. Existe en Argentina un circuito empresarial donde hay una persona que pone la plata y corre con el riesgo de toda la producción pero no necesariamente esa persona se va a hacer cargo de la producción ejecutiva del espectáculo, por ejemplo en el caso de Blutrach trabaja sistemáticamente con Romina Chepe que hace la ejecutiva. En el Teatro Independiente no existe la figura del empresario, existe la figura del productor ejecutivo que muchas veces ciertas asociaciones, ciertos sindicatos confunden y piensan que los que hacemos ejecutiva somos empresarios y esto no es así porque el productor ejecutivo pone su fuerza de trabajo, no pone el capital, no necesariamente para ser productor ejecutivo de una obra de teatro independiente tenés que poner el capital. Suele suceder que uno termina haciendo la ejecutiva, la comercial y la artística por eso proponemos un productor que pueda ser integral.

Gustavo Schraier.- Es un tema polémico. La producción integral, dentro del Independiente puede confundirse con algo que venimos hablando en los Congresos anteriores y es la "todología", todo lo hago, todo lo sé, todo lo conozco y no es el rol de la producción ejecutiva profesional, entonces parte del debate que se da en la asociación es ver cuáles son los perfiles profesionales y tratar de ver especialidades, por ejemplo un productor ejecutivo que se dedique al financiamiento porque es su metié, o alguien que se ocupe de las cuestiones legales específicamente o producción ejecutiva técnica que se ocupe de todo el funcionamiento de la dirección técnica. Hay muchas variedades. Ojo con lo integral porque se confunde y nos exigen cuando hacemos producciones independientes, que busquemos fondos y no importa todo el resto y ese es el problema.

Raúl Algán.- Eso en el mercado no suele suceder. No existe que una Cooperativa, una sociedad accidental de trabajo, denominada así por la Asociación Argentina de Actores donde haya 3 productores y cada uno se ocupe de algo por eso una cosa es lo que decimos en la academia y otra es la que sucede en el mercado. Hoy lo que sucede en el Independiente es que en una producción con suerte tiene una figura de productor ejecutivo, muchas veces el artista autogestionado dice "yo actúo y también hago la producción".

Amelia Ferrari.- Mi experiencia en el caso del teatro comercial, a mí como productora ejecutiva me contrata una productora que ya tiene decidida la obra y tiene los fondos para hacerlo, entonces comienzo haciendo un presupuesto y ahí deciden si van a llevarla a cabo o no y si deciden que sí, se comienza con el proceso de buscar a todo el equipo creativo: directores, coreógrafos, diseñadores de luces, vestuario, etc. Y a partir de ahí, programar ensayos, *casting* o no, a veces los directores vienen con los actores con los que quieren trabajar, contrataciones. Después ya es todo el armado de la obra para el estreno. Para el mantenimiento es un trabajo más tranquilo. Ahí es lo cotidiano: problemas técnicos que pudieran surgir, problemas de elenco que uno puede tener. El trabajo fuerte es en la preproducción y en la época de ensayos donde una tiene que dividirse en montaje, en ensayos y cerrar la coordinación de eso y tratar de ajustarse lo más posible al presupuesto planteado.

Gustavo Schraier.- ¿Tenés alguna posibilidad de injerencia en el proceso artístico?

Amelia Ferrari.- Generalmente no. Uno puede recomendar según la gente con la que trabajó y se siente más cómodo y respeta más pero es hasta ahí. Personalmente, respeto mucho al director y en lo artístico trato de no meterme.

El segundo panel estuvo dedicado a **La magia de los efectos especiales** (coordinado por Agustín Álvarez) Gonzalo Arenas Norton, Alejandro Manuel Turano, Nicolás Tarela, Walter Rittner y Humberto Paytuvi. Se transcribe a continuación un extracto de lo trabajado en el panel (se puede acceder al streaming completo en <https://youtu.be/hEh4iFFs3rQ>).

Agustín Álvarez.- En esta profesión se vive con mucho vértigo y hay mucho trabajo, por suerte y eso nos permite traer experiencia a esta charla. En este mundo vertiginoso en el que vivimos en donde la expectativa de vida está en los 100 años, uno pasa solamente el 5% de ese tiempo estudiando una carrera y el resto dedicándose a una vida profesional. Hoy la tendencia es cambiar de trabajo y actualizarse y esto me lleva a una de las preguntas que es ¿Cómo se innova en la profesión en un ámbito tan cambiante? Y nos pasa cuando queremos pensar una carrera de este tipo, cuando queremos pensar en cómo va a ser esto de acá a 3 años y no sabemos, entonces la propuesta académica es muy difícil, así que hay que tratar de estar al día con todo, tratar de mantener el diálogo fluido con el ámbito profesional y este tipo de encuentros fomentan el ambiente para que las carreras se mantengan al día y los egresados puedan insertarse laboralmente en un medio que es muy distinto al que existía cuando empezaron la carrera. Pregunta: ¿Cómo se trabaja el diseño de los efectos de un film, en videojuegos, como en productos audiovisuales?

Nicolás Tarela.- Siguiendo el lineamiento de cómo se diseña o cómo se crean los efectos, tenemos 3 fases: la preproducción, la producción y la postproducción,

siempre es bueno tener una charla fluida entre esos 3 pasos, entonces lo que hacemos en la post producción es tener charlas si es para cine con el productor y el director y si es para publicidad con la agencia y la productora. Se hacen charlas en los tres estadios para generar un canal fluido de cómo crear un efecto, qué idea tiene el creativo, el director porque hay varias cabezas que piensan ese mismo efecto, son un flujo de ideas que es bueno poder bajarlas a la realidad. Esta industria se maneja con el dinero, entonces toda idea, todo efecto tiene que estar avalado por un presupuesto, si todo se amalgama se llegan a resultados muy buenos. La experiencia me dice que las ideas buenas terminan en una mucho mejor.

Humberto Paytuvi.- En el diseño de un efecto visual la comunicación es clave y pasa que en preproducción se tiene una idea y va al rodaje y otro equipo dice esto no se puede hacer así y el director dice y cómo hacemos y entonces vuelve una nueva ronda de ideas y diseño para ver cómo contamos esto, porque más que el efecto la cuestión es cómo cuento. El efecto por más que lo puedas pensar va cambiando en las distintas etapas hasta lograr algo que funcione. El presupuesto argentino no es como *Los Vengadores* que se debe haber pensado por 15 años, hay que resolverlo y pensarlo sobre la marcha. Muchas veces es lo que lo hace interesante pero no sé si es el camino más correcto.

Walter Rittner.- Les voy a contar cómo es mi experiencia en el trabajo. Soy generalista, soy uno de los primeros que agarra las tomas y que encara cómo se van a hacer los efectos y si bien la decisión no es mía, como estoy al principio del proceso se me consulta. Muchas veces el efecto no está diseñado desde el principio, a veces hay limitaciones económicas y a veces limitaciones de cómo se filmó, sin tener conciencia de cómo se iba a realizar el efecto. ¿Qué se puede hacer al respecto? Entonces, no solo en el cine nacional sino en el internacional se tiene flexibilidad. Ninguna respuesta es no, pero se negocia: esta toma se filmó de esta forma, para hacer lo que ustedes quieren se requiere tanta plata, tanto esfuerzo pero se puede plantear esta otra alternativa que es buena, que es válida, queda bien y requiere menos esfuerzo y por lo tanto menos tiempo y dinero. Incluso en muchos casos al director le resulta más atractiva esta propuesta que la que había pensado. Es un ida y vuelta constante. Hay cosas que son súper rígidas, quedó un micrófono en cuadro, hay que borrarlo, no hay mucho que discutir, pero hay efectos que son más maleables, más plásticos y que podés tener distintos tipos de interpretación.

Gonzalo Arenas Norton.- Quería mostrarles un *brainstorming* muy cortito de un film que estuvimos trabajando de la película de Campanella: *El cuento de las Comadrijas*. Este shot fue realizado por Oner Vfx que es un estudio de Argentina. (El shot puede ser visto en el streaming de Youtube <https://youtu.be/hEh4iFFs3rQ>.) Se los muestro para que vean cómo se puede pasar todo lo que hablamos a algo visible que puede ser desde algo simple como borrar un cable o algo más vistoso como una

explosión. El efecto es para que ayude a la narrativa de lo que quiere contar el director y lo que sea viable, como en este ejemplo, no van a chocar un auto, como ven hay un auto que es real y luego una transición a algo 3D y esa transición tiene que ser invisible para que lo creas. Yo les quería compartir cómo fue mi camino de la academia a la industria. Hace unos años no existía la forma académica de transmitir estos conocimientos, había tutoriales y tener un conocimiento básico para acceder a una productora y adquirir conocimiento proyecto a proyecto con profesionales de la industria y supervisores, yo arranqué con Leandro Visconti el cual me transmitió bases muy sólidas de lo que es composición de efectos visuales, fue un curso que se dio. Ahora hay opciones mejores porque hay una buena base académica para poder relacionarse con la industria que aporta desde la cámara, 3D, edición y el cine.

El tercer Panel de Tendencias trató sobre **El videoclip en el negocio de la música** (Coordinado por Esteban Cavanna y Christian Smammo) Los profesionales que participaron de esta mesa fueron Andy Caballero, Gabriel Grieco, Ezequiel Guinguis, Walter Leiva y Celeste Lois. Se transcribe a continuación un extracto de lo trabajado en el panel (se puede acceder al *streaming* completo en https://youtu.be/7PDs40n_GAs).

Esteban Cavanna.- Yo quería hacer una introducción hablando de lo que significa el video en la industria. Sabemos que si no tenemos una imagen es muy difícil que podamos conquistar público, esto es y no es, porque a veces cuando una canción es increíble y el video es horrible, si la música suena en las radios, tal vez suena solo. Hay muchos casos. En algún momento, cuando se empezó a producir videos de manera consecutiva y las compañías empezaron a ponerle el ojo a armar un videoclip eso no estaba institucionalizado para las discográficas. Hay muchas situaciones que tienen que ver con los formatos. Muy pocas bandas pudieron hacer sus videos en film porque era carísimo y quién lo iba a pasar cuando MTV, Much Music, CM no existían. Cuando comenzó la cinta, el U-matic, teníamos un problemón, porque era mucho más fácil de comercializar, de transportar, era más barato, pero qué pasaba, la compañía discográfica hacía un video de Los Cadillacs o de Ricky Martin, o de quien sea, lo bancaba, lo producía, ese original se lo guardaba la compañía y se hacían copias que iban a compañías hermanas, a canales de televisión, etc. Entonces, los canales estaban mandando al aire un video de segunda generación y cuando hay copia de copia de copia, la cinta se estiraba entonces la música era cada vez más lenta. Esto generó un montón de problemas a nivel institucional con las compañías hasta que apareció el formato Beta que era con el que empezó a transmitir MTV, que era muy superior. Entonces las discográficas tuvieron el problema de tener millones de U-matics con el que distribuían la música de los videos que ellos pagaban y muchos eran copias y cuando veías la tele se veía borroso, horrible, mientras tanto otros canales, Much Music, MTV, CM transmitían en formato casi digital superando ampliamente ese formato. Los formatos van cambiando, los artistas también.

Hoy tenemos una distribución digital que va por otro lado completamente distinto, yo celebro eso, haber corrido a las discográficas del negocio global, del 360, eso lo produjo el cambio de paradigma. Hay que ponernos en situ, vos grababas un disco y alguien te lo tenía que grabar: una compañía discográfica te tenía que grabar ese vinilo y vos tenías que pasar un montón de filtros de gente que sabía mucho de música que decían estos son los que graban y estos no. Y vos grababas 15 o 18 temas, no grababas uno y lo subías y tenías un millón de reproducciones. No. Era muy difícil el negocio de la música en ese estadio. Todo eso cambió y hoy, cualquiera puede subir un tema desde su casa. ¿Y vos cuántos temas tenés? Tres. No grabaron 2 discos de 15 temas cada uno, lo cual no está bien ni está mal. Simplemente es. Cuando hablamos de videos y de la realización de videos, entendemos que hay un montón de gente que sabe mucho de cómo producir un video como hay gente que sabe mucho de cómo producir música y de cuánto tiene que durar una canción para que te la pasen en la radio y para que sea ganchera está bueno que esta parte esté adelante y esto no. Hay productores de video que saben cómo hacer para que el formato que uno entrega, el clip, sea más aceptado por los canales que distribuyen música y de eso se trata esta charla.

Christian Smammo.- Yo quería hacer hincapié en la comunicación del videoclip y lo que tiene que ver con el marketing o la difusión. Así como la explosión fue en los '80 con MTV y después en los '90 en Latinoamérica de la industria del videoclip en el negocio de la música. El videoclip ha sido una herramienta fundamental, por momentos era el ícono de cualquier banda para mostrarse. ¿Cuál sería la razón de hacer un videoclip? Vos tenés una canción en la radio que suena y lo que hace el videoclip es fijarte la imagen sobre lo que suena: "¡Ah! Estos son los que cantan esta canción". Fija la imagen del artista y es muy importante en su desarrollo. Hay artistas que eligen no aparecer en sus videos como estrategia. En difusión, ¿qué es lo que cansa más cuando uno tiene una canción, escucharla en la radio o ver el video? La vida útil del video es más corta por lo cual, lo ideal sería que primero se escuche la canción durante un tiempo y después el video fija la imagen y después pasás al segundo corte. Hoy, eso ya cambió, hoy es tan importante el video como la canción y casi se estrenan las canciones directamente en video en *Youtube*, los videos ya sabemos que están hechos para esos formatos, después los canales, las radios, están acompañando. Hoy todos, democráticamente, desde *Internet* pueden subir su propio video, de buena, mala calidad, hoy cualquiera puede subir un hit espantoso y la canción pega. La pregunta: ¿Cuáles son las condiciones que un video tiene que tener para que el *Canal Quiero* elija rotar en su programación?

Ezequiel Guinguis.- En *Quiero* el criterio es básicamente artístico, estamos alineados a lo que es la rotación comercial, siempre estamos pendientes de lo que está funcionando en radios, en *Youtube*, en redes, pero el criterio parte desde la artística. *Quiero* se ve en espacios públicos, tiene un público adolescente, principalmente

femenino así que buscamos una imagen homogénea que sea lindo de ver y todo el tiempo recibimos artistas nuevos, independientes. Buscamos distintos espacios, segmentar la programación, entonces hay artistas románticos nuevos que pueden ir en esos segmentos. Nos pasa también que nos mandan artistas que tienen una propuesta muy buena desde lo musical y el visual no está tan bien trabajado. Entonces, si viene un artista nuevo tenemos una primera instancia de presentación que es una entrevista, en el programa *Q Noticias*, le hacemos la presentación del proyecto, vemos cómo responde y de ahí le hacemos rotación. Obviamente para los artistas nuevos, en desarrollo, la rotación es progresiva, es muy raro que un artista que sale con un single pase a rotar 10 veces por día pero hay fenómenos disruptivos, hay artistas del *trap*, que vienen como de otro lado. Entendemos que la gente quiere escuchar temas que ya conoce. A nosotros nunca nos funcionó bien ir con el segmento de videos nuevos. Si nosotros tenemos algo nuevo hay que asociarlo a algo que ya sea conocido. Tenemos segmentación por géneros. Nos llegan propuestas todos los días, se democratizó mucho con la tecnología, grabar, filmar, pero a los artistas, incluso a los que ya están instalados les sigue interesando la televisión, es una forma de darle perseverancia, de instalarse. El video es muy importante, vos ves en *Youtube* que sale el audio de un tema y el video y este tiene mucho más pasadas por lo que yo creo que hoy *Youtube* es uno de los principales distribuidores de música

Christian Smammo: Lo que están haciendo mucho es hacer el *videolyrics* como una herramienta más para darle una vida más larga.

Walter Leiva.- *CM* también nació con el mismo concepto. Nació hace unos años un grupo joven Olmos. Con el grupo anterior el concepto fue darle oportunidad a nuevos artistas, en ese momento no teníamos *Youtube*, *Instagram*, venían hasta nuestras oficinas con el *cassette* abajo del brazo. Hay que tener un control de calidad, yo no soy programador, soy presentador, siempre tuvimos el criterio de ver qué es lo que se expone en la pantalla, sabemos que llegamos a mucha gente, no sólo aquí en CABA, el país es grande y la llegada es bastante. Nosotros siempre quisimos darle un margen amplio en cuanto al público al que nos dirigimos, no sectorizarlo, quizás el público más joven consume todo esto pero como nacimos en el año 96 en donde las tecnologías no eran tantas hemos tenido la oportunidad de recibir a muchos artistas: Babasónicos, la Bersuit, la Sole que la descubrimos en un Festival en Córdoba revoleando el poncho.

Cristian Smammo.- *CM* fue un pionero en transmitir su señal vía *Internet*.

Walter Leiva.- Porque teníamos en simultáneo un portal de música que reflejaba todos los contenidos de la pantalla. Venían artistas que hoy son muy conocidos. Me tocó estar en un festival solidario y vino una banda que se llamaba Tan Biónica, después me tocó presentar el video y después fue un fenómeno. Como presentador

me toca difundir artistas pero lo que sucede después depende de la gente, del público que convierte al artista en una mega estrella o en uno más que pasó. Quizás la pregunta es qué tengo que hacer para que mi video salga en *CM*. Hay que entender que es un negocio de un empresario que decide tener una señal, nosotros somos trabajadores y ponemos nuestra experiencia en pos de que nuestras señales sigan vigentes en un momento donde todo es caos y la industria del espectáculo afronta una crisis mucho más que otros sectores en el país. Hay algunos que preguntan ¿Y ahora con *Youtube* quién mira *Q* o *CM*? Y ahí está nuestra tarea de generar otros contenidos de accesos diferentes que tenemos que no brindan los artistas en sus canales de *Youtube* para mantener a la gente y que se siente a ver.

Esteban Cavanna.- Recién hablábamos de *Youtube* o de *Spotify* como referentes. Si vos tenés diez millones de reproducciones y presentás un video en un canal, obviamente te lo van a tomar pero me gustaría resaltar la tarea del videasta. Yo soy artista, quiero hacer un video, contrato a alguien y la responsabilidad de ese videasta termina cuando se cierra, no es su responsabilidad ir a los medios. Cuando analizamos las reproducciones que tienen determinados artistas a mí me nace pensar cómo se hacía en otro momento para generar esas reproducciones, cómo hacías que un video sonara muchas veces por día. Cualquiera de ustedes que haya compuesto una canción sabe que una de las partes más lindas es poder darla a conocer y que suene en una radio o en algún lugar, lo que hice le gustó a alguien. Ok. Sale en la *Rock and Pop*, en *Vorterix*, en la que vos quieras pero quién conoce esa canción, tu novio o tu novia, y no la conoce más nadie, entonces no suena porque sí, no más, no hay onda con los programadores, puede haber programadores con onda pero no en el *prime time*. Se paga eso. Cuando digo se paga, las compañías discográficas han pagado durante años la circulación de los videos si no, no sonaban. La rotación implica que pasen el video de un mismo artista 5, 8 veces por día y eso tiene un costo, igual que en la radio. Las compañías pagan para que sus artistas suenen y entren en los *Tops* y en todo lo que ustedes escuchan y creen que el artista es genial porque está en el *Nº 1*, no, los geniales son los de marketing de la compañía, capaz el artista es horrible pero hay un cheque para que el artista suene, si no, no suena. Ese paradigma se rompió o se está rompiendo y celebramos eso porque la cosa es más orgánica, vos tenés una cantidad de reproducciones, la gente está del otro lado. Cuando vos hacés reproducción digital también hay un editorial, un *management* que mueve ese tema y lo mete en distintos *playlists* y eso tiene un costo, ¿está bien o mal? No sé. Si querés lo hacés si no, no, te lo quedás todo vos. Yo siempre digo que es mejor poco de mucho, que mucho de nada. Todo es mío y no suena en ningún lado. Entonces, rompiendo el paradigma ¿Qué le pasa a los videastas? La banda o el artista me contratan para hacer un video ¿Cuáles son los parámetros que debo respetar para que los canales lo pasen si no tengo una discográfica detrás?

Andy Caballero.- Yo estaba haciendo un video de *Salta la Banca* en vivo en el Malvinas y me lo encuentro a Ezequiel y me dice bueno pero esos videos mucho no se pasan porque son aburridos, entonces lo que yo hago es privilegiar una historia, que es difícil en 3 o 4 minutos, pero poner todo el esfuerzo para que gane la historia sobre la canción.

Celeste Lois.- Me interesa recalcar dos cosas, una es que sí arrancamos de formatos muy inaccesibles como el *Umatic*, o el *Beta*, o el filmico que lo eran por su costo y hoy en día nos encontramos que se puede filmar un video con un *IPhone*, de hecho hemos visto uno que sacó Lady Gaga. Eso para arrancar a hablar de la movida del video es importante porque nos aproxima a poder realizar porque está más al alcance. Por otro lado, hay algo que para mí es importante que es ayudar al artista a conceptualizarse y eso también es parte del trabajo del videasta. Hay artistas como Babasónicos que tienen una búsqueda muy particular estética a la hora de hacer videos. Me parece que es clave encontrar la propia voz de lo que queremos contar en el relato. Ahora que está más caro esto de contar historias estoy viendo cómo lo resuelvo por otro lado. Es un formato más accesible en cuanto a la realización y para acceder a la difusión, esto de las redes sociales y que además de verlo en un canal de televisión también se puede ver en un teléfono, hace que sea una industria que se vuelva más democrática.

El último panel **Música y Videojuegos. Conciertos interactivos ludificados** (coordinado por Mariano Frumento) Florencia Frumento, Dane Crijen, Pedro Juliá, Sebastián García y Maximiliano Tévez, todos de la Orquesta Corear.

Se transcribe a continuación un extracto de lo trabajado en el panel (se puede acceder al *streaming* completo en https://youtu.be/jEeEt_y4CKs).

Mariano Furmento.- *Corear* es una orquesta que se dedica a la interpretación sinfónica de música de videojuegos. Se comenzó a formar en el 2016 y arrancó en el 2017 formalmente con los ensayos. Desde los inicios buscamos unir la idea de los conciertos tradicionales de música sinfónica con lo que tiene de particular un videojuego a diferencia de cualquier otro arte que es la interactividad con la otra persona, el que lo está jugando en ese momento. Entonces, por eso, buscamos mediante la orquesta generar conciertos interactivos donde el público no tiene un rol pasivo de escucha sino que también lo hacemos parte de lo que sucede. El proyecto fue incubado dentro de la Asociación Argentina de Videojuegos y nuestra sede, nuestra casa es el Centro Cultural San Martín donde ensayamos y damos conciertos. Una de las preguntas que nos vamos a hacer es ¿Por qué música de videojuegos? Es música que me acompañó en la niñez, en nuestra generación el videojuego estuvo tan presente como un libro y porque lograba ver en el videojuego la composición, la unión de todas las artes, así como a nosotros nos llamó la música, a otros puede llamarlos más el guion, el arte visual, todo lo que compone. El videojuego suma la interactividad, a mí, de chi-

co la música de videojuegos me cautivó e hizo que me dedique a la música. Como en Argentina todavía no tiene mucha llegada la música de videojuegos me interesó poder hacer conocer a la gente esta música. ¿Cuándo comenzaron los conciertos sinfónicos de videojuegos en el mundo? A fines de los años '80 en Japón donde comienza la industria del videojuego ya se realizaban conciertos sinfónicos de un juego que se llamaba *Dragon Quest* que fue un hito en la industria. ¿Cuánto nosotros creemos que esto es algo novedoso? Para la Argentina, lo es porque los conciertos sinfónicos de videojuegos comenzaron en el 2013, en Europa y en Estados Unidos hacia fines de los 90, pero en esas industrias grandes. En Latinoamérica nos empiezan a dar bola más tarde y también la industria local de videojuegos hace años que está creciendo, más que nada el mercado de juegos de celulares. Uno de nuestros objetivos es extraer la música y mostrarlo como hecho artístico. La segunda pregunta es ¿Qué diferencia *Corear* de otras orquestas?

Dane Crijen.- Además de la obviedad de la impronta que se pone *Corear* que es la de hacer música de videojuegos y la de brindar conciertos interactivos, proponiendo un diferencial por cada concierto, lo cual para mí ya es súper novedoso, pero además de esta premisa, se creó un espacio de comunidad que busca reformular la estructura de una orquesta tradicional, cómo funciona, cómo se interactúa, que es más divertido sin necesidad de dejar de ser serio o menos laboriosos por eso pero sí darse cuenta que estamos acá por placer. Y eso es algo que por ahí en otras orquestas no se siente, que hay mucho respeto por la música, por los compositores y se pierde un poco el placer de hacer música. En inglés y en alemán, tocar un instrumento se dice *to play an instrument* que quiere decir básicamente jugar con el instrumento y eso es algo que acá está muy bien mezclado y no por decir jugar, le sacamos seriedad a la música sino que nos tomamos el juego como algo serio. Otra de las cosas que me gustan de *Corear* es la potencialidad que tiene a la hora de buscar un público, en otras orquestas eso es algo muy reducido que por ahí solo le gusta un solo tipo de música, y acá esta música no es solo para chicos sino para adultos que les gustan los videojuegos o para gente que le gusta la música y que quiere descubrir otra forma de hacer música. Plantea abrirse los horizontes musicales que puedan llegar a tener y eso es único, realmente estamos buscando innovar y atraer a las masas.

Maximiliano Tévez.- Lo que tengo para agregar es que lo que se refiere a una comunidad dentro de una orquesta de 20, 30 ó 40 personas, no siempre pasa, es más fácil tocar en una banda de 5 personas y llevarse bien, porque uno no tiene el momento de hablar con todos, porque no le interesa, porque hay gente que lo hace por trabajo o cualquier clase de cuestión. Eso se rompe bastante en nosotros, que no es para nada cerrado y va creciendo el número de músicos pero esto pasa por la jerarquía del director por encima de todo eso pone una línea muy gruesa con los músicos y acá no pasa porque hay un día y vuelta, en el repertorio que decidimos entre todos y qué instrumentos tocan. Tenemos una comunidad.

Mariano Furmento.- La próxima pregunta es ¿Qué les parece que define la música de videojuegos como tal? ¿Qué esté en un videojuego? ¿Qué genere interacción entre el juego y el jugador? ¿Los sonidos electrónicos? ¿Qué sea un accesorio a la imagen?

Maximiliano Tévez.- Para mí es el hecho del contexto. Lo tiene en común con la música de películas, el contexto y la narrativa, lo que más se diferencia es que en un videojuego uno construye su propia experiencia ya sea por las decisiones que uno toma dentro del mismo, si lo está jugando por primera o vigésima vez, afecta mucho cómo lo recibe uno. La función de la música en un videojuego nunca es la misma, por ejemplo *Final Fantasy*, tiene un guion complejo, hay otros juegos que se basan sólo en la narrativa como una aventura gráfica que también implica que el jugador se meta, no es lo mismo que el *Super Mario*. Cada juego genera su propia mística. Yo como músico académico, la música de videojuego te lleva a un plano superior porque hay varias cosas que pasan en un momento justo por dramatismo, felicidad o lo que sea que pase en el juego que a uno le genera una sensación nueva y eso es lo más importante que tiene, que uno se vuelve parte de esa obra de arte o la disfruta bien desde adentro. En los videojuegos hay un recorrido histórico de lo que es la música occidental, en un videojuego te podés encontrar música renacentista, barroca, clásica, romántica, influenciada por corrientes del siglo XX, música pop, electrónica, cualquier tipo de música fue especialmente pensada para ese videojuego.

Pedro Julia.- Yo creo que es un accesorio, estoy de acuerdo con todo lo que dijeron de cómo la música te ayuda a sumergirte en la experiencia, pero si vos sacás la música ¿Se acabó el videojuego?

Dane Crljen.- Veo al videojuego como una experiencia artística integral. Es como pensar *La guerra de las galaxias* sin John Williams, no existiría.

Mariano Furmento.- Coincido en esta importancia de esta relación que se genera entre el que juega y el videojuego a partir de la música. Está la ambientación, esta mezcla de toda la música de la humanidad, pero quizás esas cosas también las podemos encontrar en el cine, la interactividad no. Para mí lo que la define es que está en un videojuego y nosotros queremos mostrarla porque es música. La siguiente pregunta es: Alguien que no conoce la música de videojuegos, ni los videojuegos ¿Se queda afuera de la experiencia?

Florencia Frumento: No. Puede haber un público diverso. Si uno va a ver una película basada en un libro, el espectador que haya leído el libro va a ver más cosas pero alguien que no lo haya leído también la puede disfrutar si está bien hecha, la película se convierte en un objeto artístico en sí mismo. Creo que con *Corear* intentamos que suceda eso en los conciertos, que los shows se conviertan en un objeto en sí mismo, por supuesto que la gente que jugó, la va reconocer y se va a emocionar y va a recordar cuando lo jugaba pero una persona que no

tiene idea se queda atrapado por la música y esto no se debe a la adrenalina del vivo sino a un complemento que ponemos que son los videos. Complementamos la música con una pantalla donde hacemos *Game Plays*, entonces uno puede conocer a los personajes y meterse en ese mundo, porque esa música está compuesta para transportarte a un mundo ficcional.

Se puede acceder al concierto de cierre de la *Orquesta Corear* en <https://youtu.be/fp93j5bYcGc>

II. Foros de Experiencias

En esta edición del Congreso se presentaron 7 foros. Este es un formato en donde se explora un tema o una problemática junto con profesionales que se dedican a ella, moderados por un coordinador. Se presenta el índice de los Foros, los coordinadores y expositores, el resumen y la cantidad de asistentes.

1) *Teatro Quirón. Dos años de Reinenciones.* Coordinado por Sergio Pablo Albornoz. Expositores: Pilar Bolye (Actriz), Cristian Cabrera (Director y Dramaturgo) y Antonella Valesse (Actriz y Autora). Teatro Quirón es un delirio, una quimera que todo el tiempo cambia de forma, se reinventa pero nunca pierde su esencia. Esta ponencia busca compartir el tránsito de las diferentes experiencias en las producciones escénicas que se realizaron íntegramente en las salas de Teatro Quirón, algunas de las cuales fueron seleccionadas para la Bienal 2019 y otras recibieron diferentes tipos de apoyo tanto de entidades gubernamentales como de inversores privados. Asistentes: 9

2) *El rol del diseño sonoro en la mente de los omnívoros digitales.* Coordinado por Juan Fernández Torres. Expositores: Malena Graciosi (Diseñadora, Compositora y Productora de Sonido y Músicas Escénicas), Juan Ignacio Grandi (Músico, Diseñador Gráfico Textil, Artista Plástico y Gestor Cultural), Luciano Martín Cabrera (Bajista, Técnico, Productor y Docente), Gustavo Alcaraz y Alejandro Carlos Seba (Compositor Musical – Especialización en Video y Tecnologías). En esta mesa se pone en discusión el rol que ocupa el Diseño Sonoro en la producción de obras, dentro del universo sonoro, que invaden los espacios virtuales. En 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 de la cultura. Convivimos en un ecosistema con nuevas maneras de identificación, donde el espacio presencial y virtual está marcados por la tecnología y el diseño sonoro. Asistentes: 7

3) *Taller de grabaciones de campo y mapa sonoro.* Coordinado por Pablo Bas. Mapa Sonoro - Isla Paulino, es un trabajo publicado realizado por el Taller de grabaciones de campo y mapa sonoro dirigido por Pablo Bas que se llevó a cabo en 2019 dentro del proyecto Territorios de colaboración / Pedagogías de lo anegado en el marco del programa Humedales sin fronteras. Se trata de una presentación grupal con el

- propósito de compartir, desde las diversas miradas de quienes integran el equipo, el enfoque proyectual, motivaciones, descripción de los procesos, criterios, metodologías, técnicas, procedimientos empleados, expectativas, logros alcanzados del trabajo realizado. Expositores: Alejandro Fabio Volponi (Compositor, músico y docente), Agustín Daniel Guaraz (Realizador audiovisual y técnico en sonido), María Naiberger (Radialista y técnica en sonido) Asistentes: 10
- 4). *La Técnica Meisner en la Escena Contemporánea*. Coordinado por Yoska Lázaro. Como desarrollador de la Técnica Meisner de actuación y director de un espacio de reflexión teórico práctica como es LaPieza Meisner en Buenos Aires, nos vemos en la obligación de pensar la práctica escénica y su incursión de la técnica en el trabajo del actor. Los expositores brindarán distintos aspectos de la técnica y su hacer que nos dará un panorama más claro sobre la importancia de su desarrollo y el trabajo que hemos hecho hasta ahora en Buenos Aires, gran parte de Latinoamérica y Europa. Expositores: Noelia Vera (Actriz, cantante y bailarina), Mariana Santellan (Actriz), Nahuel Vázquez (Actor, Asistente de producción) y Jimena Gómez (Cantante, Bailarina y Actriz). Asistentes: 9
- 5). *Producción Integral de Artes Escénicas*. Coordinado por Paula Travník y Miguel A. Ludueña. En el sector de las artes escénicas se pueden reconocer diversos agentes culturales cuya labor mancomunada redundará en la ebullición creativa que tiene nuestra ciudad. Intérpretes, creativos, técnicos son algunos de los que, con su trabajo, generan un valor agregado a la escena porteña. Junto a ellos se desarrollan los productores (empresarios e independientes) que son los encargados de velar por la viabilidad de los proyectos. Este foro propone una mirada integradora de la producción comprendiendo que la misma debe discurrir entre actividades artísticas, comerciales y logísticas, entre otras. Expositores: Gabriel Cabrera (Productor Ejecutivo), Raúl Santiago Algán (Productor teatral, investigador y docente), Eleonora Pereyra (Gestión, Producción e Implementación de Proyectos Artes Escénicas), Andrea Hanna (Docente, productora ejecutiva y gestora cultural especializada en artes escénicas), Brenda Sabina Berstein (Docente, Coordinadora de nuevos proyectos en Ciudad Cultural Konex), Noelia Dilaura y Tatiana Sandoval (Actriz, Directora Teatral, Autora, Artista Visual y Docente). Asistentes: 10
- 6). *Cooperativas en tiempos de crisis*. Coordinado por Bárbara Bloom Fidelibus. Evaluación de la producción. La autogestión. La profesión en épocas de crisis. Los contenidos. La elección de una obra. La puesta en escena. El público como factor fundamental de direccionar el proyecto. Invitados confirmados: Viviana Jevscek (Docente, Bailarina, Cantante y Actriz), Luciana Iasevich (Actriz, Autora y Directora) y Cecilia Barriento (Actriz, Performance y Docente de Artes Escénicas). Asistentes: 7
- 7). *El proceso creativo como encuentro de diversidades*. Coordinado por Andrea Mardikian. Existen distintas plataformas para la expresión escénica y académica que motivan y generan proyectos inclusivos e innova-

dores, capaces de alojar diferencias y construir desde la pluralidad. El acervo cultural común invita a reunir, dialogar, integrar, cruzar, intercambiar y construir colectivamente una escena que interpele, que refleje y que modifique la humanidad. Esta experiencia de trabajo cooperativo, además de respetar e incluir la diversidad, posibilita el acercamiento de artistas e investigadores cooperando con el enriquecimiento cultural y fortaleciendo la identidad nacional y universal. Expositores: Nicolás Sorrivas, Laura Silva, Francisco Lumermann, Diego Poblete, Nacho Ciatti. Asistentes: 8

III. Comisiones

En esta Séptima Edición del Congreso se presentaron 33 comisiones el jueves 27 de febrero que sesionaron de 11 a 14 y de 15 a 18 en la sede Jean Jaurès 932 de la Universidad de Palermo. En cada comisión se realizaron un promedio de 7 presentaciones de 20 minutos con posterior debate entre los expositores y los asistentes, moderados por un coordinador.

Se presenta el índice de las comisiones y la cantidad de expositores y asistentes que tuvo cada una de ellas:

Comisiones de Debate y Reflexión

1. *Actuación*. Coordina: Andrea Mardikian. Expositores: 8. Asistentes: 21
2. *Danza y Teatro musical*. Coordina: Nicolás Sorrivas. Expositores: 7. Asistentes: 13
3. *Dirección y Puesta en Escena*. Coordina: Ariel Bar On. Expositores: 7. Asistentes: 10
4. *Documental y nuevos formatos*. Coordina: Sara Müller. Expositores: 5. Asistentes: 9
5. *Dramaturgia*. Coordina: Celeste Abancini. Expositores: 7. Asistentes: 11
6. *Festivales, públicos y críticas*. Coordina: Rodrigo González Alvarado. Expositores: 6. Asistentes: 10
7. *Fotografía y tratamiento de la imagen*. Coordina: Alejandra Niedermaier. Expositores: 5. Asistentes: 10
8. *Humor, Circo y Clown*. Coordina: Juan Pablo Galant. Expositores: 9. Asistentes: 13
9. *Pedagogía aplicada*. Coordina: Luciana González. Expositores: 10. Asistentes: 10
10. *Pedagogía aplicada [B]*. Coordina: Leticia Cocuzza. Expositores: 7. Asistentes: 17
11. *Performance: cuerpo y voz*. Coordina: Daniela Di Bella. Expositores: 7. Asistentes: 8
12. *Performance: cuerpo y voz*. Coordina: Karina Zayas. Expositores: 4. Asistentes: 6
13. *Producción de contenidos Audiovisuales*. Coordina: Marcelo Lalli. Expositores: 8. Asistentes: 13
14. *Producción Escénica*. Coordina: Ayelén Rubio. Expositores: 5. Asistentes: 10
15. *Redes y Distribución de Contenido*. Coordina: Marina Mendoza. Expositores: 12. Asistentes: 13
16. *Sociedad y Política*. Coordina: Marcelo Follari. Expositores: 5. Asistentes: 6
17. *Técnicas de actuación*. Coordina: Andrea Marrazzi. Expositores: 5. Asistentes: 10

18. *Transmedia*. Coordina: Paula Trucchi. Expositores: 6. Asistentes: 6
19. *Videojuegos y realidad virtual*. Coordina: Wenceslao Zavala. Expositores: 6. Asistentes: 18
20. *Actuación*. Coordina: María Eugenia Mosteiro. Expositores: 9. Asistentes: 30
21. *Consumo, Televisión y Plataformas*. Coordina: Leticia Cocuzza. Expositores: 10. Asistentes: 35
22. *Dirección de Arte: Vestuario y Escenografía*. Coordina: María Belén Chardón. Expositores: 6. Asistentes: 20
23. *Dirección y Puesta en Escena*. Coordina: Rodrigo González Alvarado. Expositores: 6. Asistentes: 16
24. *Dramaturgias*. Coordina: Andrea Marrazzi. Expositores: 5. Asistentes: 10
25. *Festivales, Públicos y Críticas*. Coordina: Daniela Di Bella. Expositores: 9. Asistentes: 23
26. *Guion y Narrativa*. Coordina: Alejandra Niedermaier. Expositores: 5. Asistentes: 16
27. *Pedagogía Aplicada*. Coordina: Carlos Caram. Expositores: 7. Asistentes: 9
28. *Performance: Cuerpo y Voz*. Coordina: Karina Zayas. Expositores: 7. Asistentes: 8
29. *Producción de contenidos Audiovisuales*. Coordina: Michelle Wejman. Expositores: 8. Asistentes: 18
30. *Sociedad y Política*. Coordina: Marina Mendoza. Expositores: 7. Asistentes: 10
31. *Sonido y Musicalización*. Coordina: Rony Keselman. Expositores: 6. Asistentes: 12
32. *Técnicas de actuación*. Coordina: Cecilia Gómez García. Expositores: 5. Asistentes: 17

1. Actuación

Esta comisión fue coordinada por Andrea Mardikian y se presentaron 6 comunicaciones detalladas a continuación:

- La profesionalización del Teatro Alternativo: ¿Es posible? Mariela Muerza y Natalia Cepeda

La eterna pregunta de todo actor... ¿Se puede vivir del teatro independiente? Desde El León Producciones consideramos que sí. Intentaremos en la ponencia dar las claves para lograrlo.

- Lo artaudiano en Shakespeare. Laura Silva y Walter Sotelo

En septiembre de 2019, produjo el Laboratorio para Actores en la ciudad de Lima, Perú, titulado "*Shakespeare in Blood*", donde he abordado dos experiencias pedagógico-performáticas sobre las obras Tito Andrónico y Macbeth de Shakespeare. El resultado de la experiencia fue revelador desde el momento en que logré fusionar -en un proceso de alto nivel creativo por parte de los participantes- los principios artaudianos en Shakespeare, búsqueda que vengo llevando adelante desde hace 25 años. El marco performático fue el de Teatro de Imagen y la resignificación con los elementos rituales pre colombinos.

- Casting para cine, tv y publicidad. Jorge Luis Mendoza Bouroncle

Even Group!, es una agencia reconocida de casting para cine, tv y publicidad. Te brindará los requisitos actualizados al 2020 de productoras para que puedas mejorar tus postulaciones.

- Astrología, comunicación no verbal y actuación. Lucas Ferz

La astrología nos muestra un mapa de escenas que son esenciales a nosotros, se trata de recorrer un mapa, escenografías y roles donde la actuación comienza a ser una parte intrínseca de su articulación. Del mismo modo, la comunicación no verbal nos enseña el lenguaje del cuerpo en un ida y vuelta con la Astrología. La propuesta es aprender ambas disciplinas, relacionarlas entre sí, a través de la actuación, comprendiendo la importancia que tienen para el teatro con la novedad de aprenderlas desde la misma práctica actoral.

- El desborde de la escena: saberes y concepciones. Carla Pessolano

El debate en torno a la investigación en arte tiene múltiples aristas: desde la idea del tránsito creativo como actividad eminentemente investigativa, hasta la concepción de la ciencia como un tipo singular de arte que toma y provee procedimientos de análisis para descripciones complejas. Nos interesamos por un tipo de investigación en arte expresada como saberes específicos de la escena pero que no se asume necesariamente como parte del campo investigativo. Desde referentes de nuestro teatro se trabajará sobre conocimientos que no solo refieren a las prácticas sino que constituyen las prácticas.

- Eurípides en su idioma: un desafío enriquecedor. Patricia Llamas

De los tres grandes trágicos de la Grecia clásica, Eurípides es el que más cuestiona, el más innovador, el más controvertido. En sus tragedias, los dioses no son perfectos, y tampoco los héroes. Los personajes de Eurípides tienen dudas, debilidades, contradicciones. Quizá sea eso lo que lo hace el más cercano a nosotros. Explorar sus tragedias en griego resulta una experiencia única para cualquier actor. La sonoridad de las palabras, el ritmo de la frase y la musicalidad del idioma nos transportan a los orígenes de la tragedia y enriquecen nuestro trabajo con nuevas posibilidades de abordaje.

2. Danza y Teatro Musical

Esta comisión fue coordinada por Nicolás Sorrivias y se presentaron 7 comunicaciones detalladas a continuación:

- Embodiment. Pieza de danza contemporánea. Andrés Celis Cadena

Asegura Jung (1995) que el lenguaje y el material del inconsciente son los símbolos y los medios de comunicación son los sueños. Estos muestran una parte de la realidad de la psique. Por ello, ahondar en los sueños a través de los relatos que sobrevuelan la conciencia al despertar o desde las preguntas insistentes y desechas

que quedan luego de un sueño cuando se recuerda, llevaron a plantear algunas herramientas multimedia para tomar las huellas, sensaciones, emociones, imágenes y formas abstractas de eso que se recuerda para hacerlo visual, sonoro y vincularlo con una narrativa corporal.

- El teatro musical en el siglo XXI: una experiencia de clase. Mariano Leonel Magnifico

El teatro musical que prolifera en el circuito comercial y off del Buenos Aires contemporáneo es en su naturaleza un producto híbrido, que ha fagocitado elementos y operaciones de diferentes especies dramáticas. No obstante, algo es cierto: se origina en el centro de la cultura popular, siendo catalogado así como género menor. Mi exposición consistirá en demostrar que esta ecuación originaria se ha invertido en la actualidad de modo tal que el teatro musical es hoy es propio de clases medias y acomodadas, y tiene un rol privilegiado en el mercado teatral.

3. Dirección y Puesta en Escena

Esta comisión fue coordinada por Ariel Bar On y se presentaron 3 comunicaciones detalladas a continuación:

- La creación como péndulo. Ariel Bar On

¿Por qué hacer teatro hoy? ¿Por qué ahora? Seguramente parte de esa búsqueda sea encontrar algo vital e importante. Es difícil especificar qué resulta vital e importante en estos tiempos, quizás sea necesario plantear esa respuesta desde el punto de vista subjetivo y personal. Se ejemplificará sobre la obra “Fragmentos del ensayo...”. El punto de partida es que las obras son creadas hacia atrás y hacia adelante en el tiempo. El proyecto propone indagar el universo personal y se constituye a partir de determinadas inquietudes escénicas; algunas formales, varias estructurales y otras ideológicas.

- Cosa Triste. Jorge Luis Diez

La obra “Cosa Triste” ha sido seleccionada entre las mejores 5 obras y será editada en el concurso cicloINcierto del TBK. Se mostrará un fragmento de esa obra para hablar sobre la estética y las estrategias posibles en la puesta en escena, cómo generar ese clima, ese tiempo, esa época y esa sensación de encierro. La mirada de los otros.

- De la contemplación a la creación: el espectador emancipado Virginia Cure, Olave Mendoza y Jimena García Conde

A partir de un recorrido por sus obras, Monomujer: teatro para un espectador en formato gabinete, se propone reflexionar en relación al borramiento de la frontera entre aquellos que actúan y aquellos que miran. El espectador es partícipe del presente dramático, traspasando la línea de lo real. El acontecimiento teatral se posiciona como espacio y tiempo en que el espectador es uno más de los elementos del sistema. Se desdibuja la idea inicial del único espectador, se cruza esa frontera y ya no hay espectador, sino puro acontecimiento. La obra es el espectador tras la experiencia teatral.

4. Documental y nuevos formatos

Esta comisión fue coordinada por María Sara Müller y se presentaron 5 comunicaciones detalladas a continuación:

- Agnès Varda y el ensayo documental. María Sara Müller

“El filme-ensayo supera largamente los límites del documental. Incluso puede usar escenas de ficción [...] porque su verdad no depende de ningún “registro” inmaculado de lo real, sino de un proceso de búsqueda e indagación conceptual” (Machado, 2010, > p.6). Agnès Varda maneja a la perfección la narración en primera persona, la reflexión sobre la imagen, la poesía, el arte y el posicionamiento político. Varda es autora, eje del relato, imagen proyectada, escribe por medio de la cámara y el montaje de la misma manera que el escritor escribe con su estilográfica.

- Artesanas de la Puna. Ana Lamónica

Este proyecto de micro-documentales cuenta con el apoyo del Ministerio de Cultura, Turismo y Deportes de Salta y retrata en un formato breve, impactante e intimista las principales actividades artesanales de San Antonio de los Cobres, que hoy deben competir deslealmente con la venta de artículos importados que plagian las creaciones locales. La propuesta es visibilizar la labor de estas mujeres y revalorizar sus obras, que preservan costumbres ancestrales, defienden una relación armoniosa con el medio ambiente y representan en muchos casos el único sostén de un hogar.

- Producciones Transmediales en Rosario, Argentina.

María Celeste Marrocco

Este trabajo surge como parte de la investigación de doctorado de su autora sobre las Estrategias de Guionado Transmedia en Argentina, dentro de la cual nos aproximaremos, particularmente a la producción documental desarrollada por DCMTeam, que surge como equipo de producción del proyecto DocuMedia, dirigido por Fernando Irigaray, de la Secretaría de Comunicación y Medios de la Universidad Nacional de Rosario.

- Mirar con otros ojos. Dispositivo audiovisual en Ficcionario, de Sebastián Díaz Morales. Malena Souto Arena

Esta ponencia indaga en las particularidades formales, conceptuales y narrativas de la serie “Ficcionario” del artista audiovisual argentino Sebastián Díaz Morales, estableciendo un diálogo hacia los orígenes del cinematógrafo y los modelos de representación hegemónicos. Integrada por instalaciones de gran escala, la serie propone adentrarnos en el universo que pone en marcha la ficción, la recreación y la representación de mundo. A fines de comprender el arte audiovisual contemporáneo considero oportuno establecer un diálogo con los orígenes de la imagen en movimiento.

- La Serie Documental: Modos de producción, formas y estéticas. Tomás García Conde

Las plataformas de contenidos online han dado espacio a la creación de series documentales con una gran diver-

sidad de temáticas, formas y estéticas para atraer a diversas audiencias alrededor del mundo. Los variados modos de producción en conjunto con los avances tecnológicos permiten estilos narrativos innovadores para contar estas historias de forma dinámica a la vez que logran informar, emocionar y entretener. Este debate propone explorar los modos de producción, formas narrativas, estéticas y las múltiples posibilidades expresivas de estos formatos al contar sobre un personaje o temática.

- El podcast como nueva posibilidad de expresión, formación y entretenimiento. Alejandra Torres

Una charla que menciona el abanico de posibilidades que genera el nuevo medio. Desde el periodismo ciudadano hasta cómo las industrias de medios y entretenimiento incorporan al *podcast* para ampliar su estrategia transmedia.

5. Dramaturgias

Esta comisión fue coordinada por Celeste Abancini y se presentaron 5 comunicaciones detalladas a continuación:

- Fragmentos. De la Narrativa a la Teatralidad: Felisberto Hernández, Cuerpo Presente. Diana Veneziano y Sergio Marcelo de los Santos

Tanto el músico y escritor uruguayo como su narrativa inclasificable sirvieron de inicio al espectáculo “Los estafalarios de Hernández”, centrado en el carácter fragmentario, en la imaginación y la corporalidad viva de lo inanimado presentes en su escritura. Estos elementos permiten la asociación de imágenes tanto en creadores como en espectadores. La ponencia recurre a la noción de teatralidad para dar a conocer detalles de las herramientas utilizadas en la dramaturgia escénica y descubrir las estrategias que se plantearon en el montaje. Analizaremos el caso desde nuestra participación como realizadores y la relación establecida entre narrativa, música y vida del autor.

- El Partidito, un delirio patronal (y sus dramaturgias).

Mariano Salvador Castillo y Tamara Dawidowicz

El proyecto nace en la investigación sobre la relación entre dos rituales, el fútbol y el teatro, y su capacidad de vinculación social catártica. La dramaturgia enmarca el proceso dialéctico entre el aporte de cada actor en la construcción del personaje; la apropiación de diferentes espacios de representación; el carácter azaroso del partido; y por sobre todas las cosas, la respuesta participativa del espectador. En la premisa escenográfica de utilizar una cancha de papi fútbol real se funda la dramaturgia del espacio.

- Dramaturgias: cine y teatro, un lazo infinito. Carina Bogetti

El dramaturgo y el guionista son los vehículos mediante los cuales una obra literaria existente o no, puede traducirse en imágenes y sonidos. Tomaré a la dramaturgia como una totalidad, sin diferenciar al autor de un guion cinematográfico o de una obra teatral.

- Museos en Danza. Andrea Castelli

Museos en Danza es un proyecto de intervenciones artísticas en edificios de alto valor cultural arquitectónico e histórico. Establece un diálogo entre las artes performáticas y la arquitectura, lo que conlleva a la indagación de las posibilidades que el espacio brinda a la creación escénica. Hace hincapié en la puesta en valor del patrimonio cultural tangible e intangible generando recorridos a partir de la exploración del espacio. Propicia una diversidad de miradas de los sitios de circulación públicos desde una cartografía de la sensación, mapeo del territorio atravesado y construido por las memorias del pueblo.

- Irupé: Procesos de reescritura dramática. José María Gómez Samela

Irupé Sesoi la diva de la Epistemología: ¿Cómo atravesar tres momentos creativos y no morir en el intento? Se compartirá acá la experiencia de las 3 etapas que recorrió la obra durante 3 años hasta llegar a escena.

6. Festivales, Públicos y Críticas

Esta comisión fue coordinada por Rodrigo González Alvarado y se presentaron 3 comunicaciones detalladas a continuación:

- Teatro de Pequeño Formato en la Ciudad de Buenos Aires: Mi experiencia creadora en Microteatro y Teatro Bombón. Pablo D'Elía

En este trabajo analizaré dos experiencias exitosas de teatro de pequeño formato de la cartelera teatral de CABA: Teatro Bombón y Microteatro. Para esto haré un análisis de las circunstancias socioculturales que favorecen la proliferación de la estética breve, su proceso de construcción y el valor del cuerpo del espectador en dicho proceso. Cotejaré las similitudes y diferencias entre las dos experiencias específicas de teatro de pequeño formato a analizar. Reflexionaré sobre mi experiencia creadora en ambos formatos, priorizando los aspectos de la creación en cuanto a forma y contenido.

- Ojos abiertos en la oscuridad. Lucila Moran

La siguiente tesis de graduación, consiste en un proyecto profesional centrado en el teatro ciego porteño. A lo largo del proyecto, se describen los antecedentes, el origen y la situación actual del teatro ciego, así como también los conceptos relacionados a la formación de audiencias y la importancia de las mismas. El objetivo de este proyecto es elaborar estrategias pedagógicas y comunicacionales para el diseño de un proyecto de formación de público porteño de edad escolar (primaria y secundaria) y universitaria, aficionado al teatro ciego.

- Microteatro en el conurbano bonaerense: Festival de Microteatro en Ciudadela. Ivana Baldassarri, Bárbara Posorski y Alejandra Lorena Pángaro

El equipo de organización del 2do. Festival independiente de Microteatro en Ciudadela, formado por tres actrices y directoras de esta localidad (Bárbara Posorski, Lorena Pángaro e Ivana Baldassarri) convocan a

elencos del conurbano bonaerense y de CABA, a fin de ofrecer y acercar al público de esta zona esta propuesta. En este Congreso desarrollarán la dinámica de la organización del Festival propiamente dicho y la dinámica de las funciones; para que personas o equipos de producción teatral, puedan replicar esta organización en otros lugares, sobre todo, en zonas donde no es habitual que existan estas propuestas.

7. Fotografía y tratamiento de la imagen

Esta comisión fue coordinada por Alejandra Niedermaier y se presentaron 5 comunicaciones detalladas a continuación:

- La fotografía ante problemáticas actuales de la mujer.

Alejandra Niedermaier

Los contenidos semánticos que se despliegan en una fotografía inciden sobre el modo de ver y sentir el mundo. Se expondrán tres proyectos fotográficos relacionados a diferentes problemáticas de la mujer que conforman un universo que trabaja lo real, lo imaginario y lo simbólico. Estos proyectos no solo abordan distintas contingencias sino que muestran la vitalidad del dispositivo en cuanto a sus despliegues sintácticos autorales. En tanto signo posibilitan la representación pero además la vinculan con la subjetividad, con lo que esencialmente despiertan.

- Retratos con Mapping. Digital vs. Analógico. Marcel Márquez

Desfragmentación del proceso de creación multimedial en una instalación interactiva realizada en 2019 de dimensiones variables. La misma realizada usando una multiplicidad de medios con el fin de crear una nueva experiencia fotográfica que registra analógicamente un fenómeno digital. Se mostrará la cantidad de herramientas digitales, el uso simultáneo de múltiples *softwares* y la integración de tratamiento de imágenes digitales vía *syphon* en tiempo real, para registrar esta experiencia sensorial de la luz, que se inspiró en el diseño de máscaras africanas para terminar en celuloide.

- Día del amigo. Facundo Ballesta

Serie fotográfica en proceso desde el año 2008 a la actualidad, donde queda reflejada la importancia de la amistad a través del tiempo. Los registros son capturados el día del amigo, el 20 de julio de cada año. Mi grupo de amigos nace en la Escuela de Bellas Artes Lola Mora hace 20 años y desde entonces nos juntamos a festejar la fecha comiendo un asado, con la particularidad que desde el 2008, luego de comer el asado o durante, hacemos una foto grupal homenajeando una pintura clásica, como “la última cena”, “lección de anatomía” o “desocupados” entre otras.

- **El autorretrato, fragmentos e identidad.** Lilia Pereira
El autorretrato como forma de expresión artística, documental y experimental. Reconocerse a través de la imagen, experimentarse en el propio cuerpo. Un cuerpo atravesado por la historia, en búsqueda constante de la

propia identidad, mezclado de antepasados y de simbolismos. Un constante ejercicio honesto y profundo en búsqueda de la memoria colectiva e individual.

- Imagen, protección legal, nuevas tendencias. Laura V. Fernández Aztisaran

La presente investigación está encaminada a informar como la imagen -esencial para el diseño y la moda- es regulado por el derecho (*fashion law*). Para ello es necesario analizar qué es la imagen, qué abarca, cómo puede ser captada, publicada o exhibida, todo ello sin violar los preceptos legales. En consecuencia, enfocarnos en la actualidad y analizar el rol que cumplen los millenials, generación que se caracteriza por ser despreocupada y carente de formalidad; como también, las nuevas tendencias, medios de difusión y el impacto en la imagen de los jóvenes.

8. Humor, Circo y Clown

Esta comisión fue coordinada por Juan Pablo Galant y se presentaron 9 comunicaciones detalladas a continuación:

- Stand Up: Evolución de un novedoso modelo de comunicación social. Julián Sabisky

El *Stand Up* es un género relativamente nuevo, que viene evolucionando a pasos agigantados y en poco tiempo pasó de ser representado por actores en pequeñas salas del *Under* a especiales de TV, *Instagram* e incluso como modelo de capacitaciones empresariales. La ponencia invita a repasar este proceso y analizar hacia donde puede ir el *Stand Up*, una herramienta que cada vez por más personas buscan como instrumento para pararse por primera vez en un escenario y hablar en público y un método de comunicación dinámico acorde a la forma de comunicación de las nuevas generaciones.

- La Commedia dell' Arte en las artes del fuego. María Beatriz Cardoso

Las operaciones transpositivas de una narrativa a una dramaturgia tienen una amplia y difundida trayectoria en el ámbito artístico. La *Commedia dell'Arte* como género escénico se expandió a las artes plásticas como así también a las artes de fuego. En un primer acercamiento, proponemos recorrer el proceso de transposición de sus personajes a la escultura en porcelana desde el siglo XVIII hasta el presente. Para lo cual se estudia la transformación del objeto artístico teatral en su pasaje a los materiales cerámicos en Europa, en forma paralela al devenir de la comedia italiana.

- El Clu del claun. Una historia del clown en Buenos Aires de los años 80. Marina Suarez

La transición democrática en Buenos Aires trajo aparejada la emergencia de un movimiento cultural “*underground*” en el que emergieron las más variadas experiencias artísticas (Suárez: 2015, 2017) al tiempo que florecieron los encuentros. Redes de amistad y vínculos colaborativos comenzaron a reunir a gente diversa pero

con afinidades electivas y creativas, en donde los espacios formativos fueron un elemento fundamental para la constitución de círculos. En esa clave proponemos indagar en el surgimiento y las trayectorias de *El Clu del Claun* (1984-1989), el primer elenco *clown* porteño.

- La Parodia. El procedimiento latinoamericano entre líneas. Adriana Grinberg

La parodia es un registro del humor, presente en nuestra Latinoamérica desde los años 30, teniendo ahí una Vanguardia. Pero me remitiré a la Vanguardia 60'/70' que dejó la impronta con el destape impresionante de los años postdictadura. ¿Cuáles son sus herramientas? ¿Cómo practicar e incluir esta forma del humor? ¿Cuáles son los directores y actores que lo practican con eficacia y arte? Tal vez, la Parodia, todas y todos la practicamos, sin saberlo. Como un hilo que hilvana, invisible, nuestra identidad artística.

- Remuneración del Circo a la Gorra. Emiliano Candau
Es de público conocimiento que los espectáculos callejeros trabajan, generalmente, con una modalidad “a la gorra”. En este ensayo, intentaré abordar los beneficios y las problemáticas que este sistema genera, atravesando el aspecto social, cultural y artístico para llegar al común denominador: el aspecto económico.

- La Retórica y la máscara en la Commedia dell'Arte. Nuria Gómez Belart

La retórica permite sistematizar procedimientos y técnicas para la optimización de la actuación lingüística al servicio de una finalidad estética y comunicativa. Desde los tiempos en que gestó la *Commedia dell'Arte*, los actores se valían de los recursos retóricos para lograr una composición significativa de los personajes. Esa configuración les permitía improvisar e impactar de manera efectiva en el público. El presente trabajo, consecuente con los estudios de Jorge Costa, plantea la importancia de recuperar esa práctica en la actualidad.

- Figuras Corporales y Retóricas para la Acrobacia Actoral en la Commedia dell'Arte. Jorge Costa

El entrenamiento en el teatro físico necesita ensamblarse con la actuación lingüística al servicio de una finalidad estética y comunicativa. Desde los tiempos en que gestó la *Commedia dell'Arte*, los actores se valían de los recursos físicos combinados con los retóricos para lograr una composición significativa de los personajes. Esa configuración les permitía improvisar e impactar en el público. El presente trabajo, en concordancia con los estudios de Nuria Gómez Belart, plantea la importancia de recuperar esa práctica en el trabajo diario del actor.

- Espectáculos con técnicas en cruce. Abigail Zevallos
Reflexionaré sobre el uso de las técnicas de clown, personajes de humor, stand up e improvisación, y la convivencia de todas ellas como potenciadoras del humor en un mismo número, escena o espectáculo. Abriendo el debate a la mirada de lo que resulta beneficioso y lo que no tanto en espectáculos como en talleres donde utilizo el cruce de estas técnicas.

- Mujeres de circo y su dimensión creadora. Jesica Lourdes Orellana

La presente ponencia analiza en primer lugar el recorrido de la mujer circense y sus condiciones históricas de producción en el ámbito. En segundo lugar, tomaremos como objeto de investigación empírica, al Festival de Circo en Escena (Córdoba - Argentina), el caso de tres payasas que ocupan por primera vez, dentro del evento, el rol de presentadoras. Y por último, discutiremos acerca del feminismo en el circo y sus aportes para potenciar el lugar de la mujer artista.

9. Pedagogía aplicada

Esta comisión fue coordinada por Luciana González y se presentaron 4 comunicaciones detalladas a continuación:

- Producción Aplicada. Marina Kryczuk

Recorrido por el ABC de la producción de teatro independiente actualmente en Buenos Aires. Todo lo necesario para iniciar el camino de la gestión de tu proyecto escénico.

- Teatro y Expresión corporal en la Tercera Edad. Carla Rosaria Maieli

Teatro y expresión corporal con adultos mayores en centros de jubilados. El arte sanador en la tercera edad. La clase, un espacio para divertirse, sentirse acompañado en esta etapa de la vida. Encontrar contención en los compañeros y en la docente. Seguir aprendiendo día a día sin importar que edad tenemos. Sorprenderse. Reírse y jugar como cuando eran niños.

- El Ego en Crisis. María Laura Mariotti y Beatriz Cattoglio

La obra trata de un diálogo entre el Ego y el alma de una persona que está atravesando una crisis. Siente que todo cambió, que lo que le daba valor personal, no se lo da más; en fin, empieza a dudar de sí mismo y de su importancia. Estos dos personajes empiezan a conocerse, a comprenderse, a dialogar, tratando de reconocerse y descubrir una nueva manera de caminar juntos. Esta representación tiene la intención de mostrar que el ego puede ser tanto un obstáculo o un aliado para el autoconocimiento y el encuentro con el ser real. El alma le propone al ego desafiar el modelo dual, ya que el ser humano percibe y experimenta todo en razón de los opuestos: esto o lo otro, bueno o malo, acertado o equivocado, vida o muerte. Le hace una propuesta de ir caminando juntos e ir abriendo un nuevo camino.

- Narración con retroproyecciones para un abordaje performático de ESI. Brenda Kreizerman, Solange Perazzo y Eugenia González Choque

Historias de Pared es un proyecto artístico, pedagógico y social que, a través de espectáculos y talleres itinerantes de narración oral y retroproyecciones, busca acercar a los niños al mundo de la literatura, el teatro y las artes visuales. Se propone una experiencia performática en la que la horizontalidad de lenguajes artísticos pretende desjerarquizar la mirada del espectador e incentivar

nuevas formas de abordar contenidos educativos. En este estudio de la experiencia, investigaremos sobre la relación de los cuentos seleccionados con los lineamientos de la Ley de Educación Sexual Integral.

10. Pedagogía aplicada

Esta comisión fue coordinada por Leticia Cocuzza y se presentaron 7 comunicaciones detalladas a continuación:

- Celulares en las aulas: ¿y si los dejamos entrar? Leticia Cocuzza

Los dispositivos móviles llegaron para quedarse y las instituciones educativas no pueden ignorar el cambio de paradigma sociocultural que esto supone. Por lo tanto, los docentes deben enfrentar un gran desafío: lograr que los celulares sean sus “aliados”, o sea transformarlos en una herramienta didáctica que contribuya en el proceso de aprendizaje de sus alumnos. Sin dudas, no es una tarea sencilla. Sin embargo, incluir los *smartphones* en clase no es imposible y su buen uso puede producir resultados positivos ¿Qué estrategias debería implementar el docente para que esto suceda?

- Teatro de títeres y objetos como herramienta de humanización de espacios. Alexander Ramos

El teatro de títeres como intermediario en espacios comunitarios. Compartiremos cómo el títere nos brinda posibilidades para conectar con espacios genuinos para interactuar en espacios hostiles como hospitales, escuelas marginadas, entre otros. Este espacio está dirigido para creadores escénicos, estudiantes del área de la salud, pedagogía y afines. Los temas que se abordan están respaldados por la trayectoria del artista escénico Alexander Ramos quien ha recorrido parte de Latinoamérica con espectáculos con títeres bocones (*muppets*).

- El cortometraje como estrategia didáctica en la niñez y adolescencia. Germán Abal

A partir de tres experiencias pedagógicas en el área audiovisual se analizarán diversas estrategias para el abordaje de conceptos básicos del cine y como trabajarlos con niños, niñas y adolescentes. Priorizando lo experiencial, lo lúdico y académico, en tres contextos diferentes; espacio de Taller “una historia en minutos” dentro de un festival de cine, educación extra programática en nivel primario de gestión estatal y educación en contexto de encierro.

- Ficcionalismo. Pedagogía teatral que incluye y excede una didáctica teatral. Cristina Livigni

El ficcionalismo, sistema de pedagogía teatral que he desarrollado, propone al campo de la educación teatral diferentes niveles de saberes en el sentido de que cada bloque de contenidos fundamenta y/o tiene su aplicación en otro contiguo que resulta así sostenido por el primero. El campo de aplicación último que condensa a todas las capas anteriores, es el de una didáctica de la actuación que no solo abarca técnicas sino también herramientas conceptuales para diagnosticar y operar sobre los obstáculos y/o peculiaridades de los diversos procesos formativos de los sujetos del aprendizaje.

- Utilización de Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Enseñanza de Medios Audiovisuales. Luz Collioud

En este proyecto se investiga la posibilidad de proponer el entorno virtual de aprendizaje como una herramienta para enseñar diversas materias dentro de la categoría de medios audiovisuales, brindando ejemplos de entornos ya existentes que se aplican a la teoría. Se toma este recurso para facilitar tanto al estudiante como al docente la planificación, ejecución de cursada y evaluación colaborativa de trabajos de tanto corta como larga duración en un modo interactivo que vaya más allá del aula.

- Enseñar Teatro. El camino de imaginar escenas. Pedro Andrés Martín Gigena

Consideraciones primordiales para la realización y el desarrollo de la creatividad en escena. Es indispensable tener en cuenta aspectos únicos, particulares, pero también diversos y múltiples. Allí, hay ciertas coordenadas precisas pero a veces insospechadas. Desde los primeros pasos hasta las conclusiones finales de cada ciclo de formación. La ponencia reflexiona sobre el rol docente. Esa relación con el conocimiento, el sujeto escénico y el teatro.

- Enseñar – Actuar. Daniela Paola Ferreyra

En mi ejercicio como docente de teatro, el quehacer diario me ha llevado a reflexionar sobre esta práctica, en particular mi trabajo con los niños tanto en escuelas como en talleres ¿Cuál es mi lugar en la enseñanza? ¿Cómo habilitar mis propias dudas y evidenciarlas?

- ¿Cómo trabajar el vínculo docente - alumno? Estos y otros tantos son los interrogantes sobre los que pienso y me pienso.

11. Performance: Cuerpo y voz

Esta comisión fue coordinada por Daniela Di Bella y se presentaron 7 comunicaciones detalladas a continuación:

- **Imaginación y Dialéctica de la Movilidad.** Julieta Castro Bachelard define a la imaginación no solo como la facultad de formar imágenes, sino de transformarlas en una movilidad constante. “Si no hay cambio de imágenes, unión inesperada de imágenes, no hay imaginación”. Sostiene que la movilidad de las imágenes es lo que funda su revelación como devenir inmediato de la Psique humana. En esta experiencia psíquica, la imaginación es la expresión de un viaje de trayecto continuo de lo real a lo Imaginario. Viaje que se entiende como trasposición evasiva de la palabra profética en una palabra nueva, revelada.

- La butaca inquieta. Ensayos de teatro y ópera. María Inés Grimoldi

Presentación del libro “*La butaca inquieta*”. Ensayos de teatro y ópera. Reúne trabajos académicos de los últimos diez años. Abarca distintos temas: teatro político, ópera, performance, etc. El libro está dividido en dos partes: la primera es sobre teatro y la segunda, sobre sonoridades. También hay un epílogo en el cual me refiero

a la vigencia actual de la ópera (puede decirse que está a la vanguardia en muchos aspectos) y a las teorías de micropolítica de las artes y a la hibridación propia de los fenómenos de liminalidad.

- La construcción del imaginario corporal en un teatro de hibridación. Carlos Alberto Fos

El objetivo del trabajo es avanzar en una investigación propia en la que se aprecian las transacciones culturales entre los aportes de rituales de pueblos originarios y miradas performáticas marcadas por la visión teatral occidental. Se pondrá el acento en la tarea de inmersión de un grupo escénico en ciertas prácticas rituales zapotecas, inmersión guiada por antropólogos. Se establecerán relaciones con la antropología teatral clásica dominante y se acentuará el estudio de los intercambios positivos y los errores por aculturación.

- Femenidades y sueños en escena. Marcela Masetti

La danza -práctica fuertemente generalizada- vehiculiza representaciones, ideales y valores marcada por el núcleo duro de significaciones hegemónicas femeninas. ¿Qué lleva a creadoras actuales a realizar una investigación sobre Grete Stern y los fotomontajes realizados sobre los sueños que narran mujeres para ser analizados y publicados por la revista *Idilio* en la década del 40? “*Cuerpos que no entran en la talla de sus sueños incumplidos*”, voces del pasado que resuenan en las femineidades del presente, recordarlas para recordarnos habitadas por esas voces y esas fantasías. Vida familiar, estereotipos de género y valores culturales dominantes desfilan encarnados en jóvenes-viejos cuerpos.

- Cuerpo transgénico: la poesía como acción en el poeta Santiago Pereira. Yanina Vidal

En este trabajo se abordará el análisis del evento “*Poesías Performáticas*” que tiene lugar en Montevideo y el poemario “*Transgénico*” de Santiago Pereira en esta plataforma. Se trabajarán con estos hechos artísticos, debido a que se mantienen a través de la autogestión y promueven una libre circulación del capital simbólico sin intervención económica. Estas prácticas artísticas tienen lugar en lo que se denomina “*poscapitalismo*”, que incluye una serie de propuestas para un sistema económico que reemplaza al capitalismo o que especule sobre el destino de este.

- Multimedia, performance y poesía fónica en la poética de Luis Bravo. Alejandra Dopico

No es nuevo afirmar que desde sus orígenes la poesía fue concebida como una puesta en voz de la palabra. Así ha estado vinculada a las celebraciones de variada índole, desde prácticas de rituales, proféticas y oraculares, hasta eventos cívicos o deportivos (himnos, odas). Nos proponemos analizar la puesta en voz que realiza el poeta Luis Bravo en sus espectáculos donde conjuga poesía fónica, performance y multimedia. Seleccionamos para trabajar *Árbol Veloz*, *Al faná* e *Hipogrifo*. En estas dos últimas obras nos detendremos en su versión poema / fotografía tomadas en viaje que realizara a Irán.

- Trayectoria de Gabriel Richieri: performance poética, espectáculo multimedia y slam. Ana Kildina Veljacic Pérez

Observaremos tres momentos en la trayectoria creativa del poeta y performers uruguayo Gabriel Richieri que nos permitirá explorar algunas de las modalidades más experimentales de este género y reconocer su papel fundamental en la formación de colectivos de artistas de diversas disciplinas reunidos en torno a la poesía. A partir de los planteos de Jorge Dubatti e Irina Garbatzky, ubicamos su producción poética y performática en el contexto artístico y social del Río de la Plata en los 80.

12. Performance: Cuerpo y Voz

Esta comisión fue coordinada por Karina Zayas y se presentaron 4 comunicaciones detalladas a continuación:

- Desbordes conviviales en Lontano de Estíbaliz Solís Carvajal y Latencia de Patricia Mallarini. Lucía Bruzoni Giovanelli

Proponemos repensar en las relaciones que se establecen entre el convivio y el tecnovivio en dos espectáculos de la escena contemporánea uruguaya: *Latencia* dirigido por Patricia Mallarini, llevó a escena a dos actrices que actuaban simultáneamente, una en Río de Janeiro y otra en Montevideo, ofreciendo una relectura de la parábola bíblica del hijo pródigo. *Lontano de Estíbaliz Solís Carvajal* escenificó el tema de la migración a través de un biodrama, el espacio se desdoblaba: la actriz estaba en Montevideo pero una conexión por *Skype* le permitía interactuar con su hermano Bernal, que estaba en Costa Rica.

- Mujer y Performance. Gladys Pilla

De acuerdo a la cultura y al contexto histórico las mujeres se desempeñaron con mayor o menor participación en determinados roles del ámbito teatral, ocupando espacios donde tradicionalmente se desempeñaban los hombres. ¿Puede hablarse de paridad en cuanto a los roles de las mujeres y de los hombres en el Teatro Performativo Argentino actual? ¿Hay o hubo mujeres que irrumpieron con algo nuevo? ¿En qué casos?

- El cuerpo del performer en la estrategia escénica. María José Sesma

En las distintas propuestas escénicas la Presencia del cuerpo se establece como conector de sentido dentro de la atracción que posee para un público. Se pone en evidencia, entonces, la crisis de la representación en la insuficiencia de los comportamientos escénicos codificados. En este sentido, las prácticas performáticas nos conducen a repensar conceptos y establecer una nueva relación entre la teoría y la práctica. El arte de la presencia entrará en juego y aludirá a una construcción continua que escapa a lo representativo y confluye en el cuerpo del performer.

- El arte como vehículo, la recuperación de cantos y danzas de culturas rituales al servicio del entrenamiento del actor creador. Ana Romans

El vasto trabajo del director e investigador Jerzy Grotowski y la continuidad que su discípulo, Thomas Richards, con su compañía en el Workcenter, lidera una línea de trabajo que persiste a través del tiempo, en lo que posteriormente se ha llamado teatro antropológico (E. Barba, discípulo). ¿Qué elementos se vuelven fundamentales en esta búsqueda para el desarrollo de aspectos esenciales del teatro tal como lo pensaba J. Grotowski? Un teatro vivo, con un guion físico impecable, actores que se mueven y accionan por medio de su cuerpo y su voz en un estado extra cotidiano.

13. Producción de contenidos audiovisuales

Esta comisión fue coordinada por Marcelo Lalli y se presentaron 7 comunicaciones detalladas a continuación:

- Rip TV. Caliso Octa

Los números indican que las nuevas generaciones se sienten cada vez menos atraídas por los medios tradicionales y optan por el contenido *on demand*. Siguiendo esta tendencia, Peek Studios se convirtió en la primera señal de *streaming* de entretenimiento y *gaming* profesional argentino en transmitir 24 horas. A diferencia de la TV, este formato permite interactuar con el conductor del programa de turno en tiempo real y ese *feedback* con el público es uno de los ejes principales de Peek Studios.

- Hacia dónde van los nuevos realizadores. Gaia Mengos
La problemática que inspiró el desarrollo del PG es la imposibilidad de algunos realizadores independientes de producir y distribuir sus películas. Por esta razón buscará identificarse cuáles son las nuevas formas de producción para estos creadores argentinos e investigar cómo pueden insertarse y dar a conocer sus productos.

- Mujeres en Animación y VFX. Débora Reneé Gómez Rosso

Hablemos sobre el aporte femenino en proyectos animados, *Motion Design* y *VFX*. Reseña sobre mujeres líderes en el ámbito de la animación en Argentina y el exterior. Diversidad creativa, liderazgo de áreas y proyectos audiovisuales. Valoración e inclusión.

- Buenos Aires Music Video Festival. Juan Montes

El encuentro *WDMV Latino* se basa en el modelo de la entidad internacional “*We Direct Music Videos*” que tiene como objetivo establecer una comunidad de realizadores de videoclips (emergentes y consagrados) con el fin de tener una industria más transparente basada en el respeto hacia los realizadores y reducir así el trabajo gratuito. Esta charla ya se realizó con éxito en tres ocasiones (*DAC, Caper Show, BAMV Fest*) junto a los Hermanos Dawidson y abarca también la problemática que acontece actualmente con los derechos de autor en los videos musicales de la industria argentina y latinoamericana.

- Encuentro WDMV Latino. Eric Dawidson

El encuentro *WDMV Latino* se basa en el modelo de la entidad internacional “*We Direct Music Videos*” que tiene como objetivo establecer una comunidad de realizadores de videoclips (emergentes y consagrados) con el fin de tener una industria más transparente basada en el respeto hacia los realizadores y reducir así el trabajo gratuito. Esta charla ya se realizó con éxito en tres ocasiones (*DAC, Caper Show, BAMV Fest*) junto a Juan Montes, y abarca también la problemática que acontece actualmente con los derechos de autor en los videos musicales de la industria argentina y latinoamericana.

- El arte sacro actual y las nuevas propuestas estéticas contemporáneas. Eloísa Marina Guerrero

La artista multimedia Eloísa Marina Guerrero viene elaborando desde el 2003, en base a diferentes investigaciones, obras de temática sacra abordadas desde el uso de la tecnología o desde las nuevas propuestas estéticas contemporáneas que incluyen el cruce de lenguajes. Estas obras comenzaron con técnicas clásicas y luego desarrolló cortometrajes, video instalaciones, cortos experimentales, libros de artistas u objetos de arte, performances, happenings, una intervención audiovisual participativa y hasta una instalación performática participativa. Estas producciones buscan mostrar el estado de situación del arte sacro actual y generar una actitud de apreciación y de crítica sobre esta temática.

- Obsolescencia desprogramada. Esteban González y Fernando Molina

Performance Audiovisual donde objetos cuasi obsoletos, viejos, comunes y con historia son resignificados y manipulados para obtener sonido de ellos a través de su captura y proceso en tiempo real mientras un sistema de visuales audioreactivas generan su respuesta y agregan otra dimensión al marco discursivo.

- 14. Producción Escénica

Esta comisión fue coordinada por Ayelén Rubio y se presentaron 4 comunicaciones detalladas a continuación:

- El Arte de ser Freelance. Paula Díaz

Freelance no es sinónimo de *free*. Es más complicado de lo que cualquiera cree. Y más aún, si hablamos de arte. “El ciudadano moderno debe gestionarse su propia seguridad como signo de status”. ¿Hay tal seguridad en el decidir como modo de vida ser *freelance*? ¿Qué es realmente este concepto? Analizaremos los pro, los contra y las herramientas para llevar a cabo nuestros proyectos y sobre todo, el porqué de una decisión como esa. Un estilo de vida. Trabajar de manera independiente en un mundo capitalista donde la puja con el sistema es permanente es posible. Mientras estemos preparados.

- La producción y asistencia de dirección en el teatro independiente. Graciela Edith Pieresko

¿Un éxito teatral en el *under del under* es posible? Reflexiones sobre la práctica de la producción, asistencia de dirección, escenografía, etc. en el teatro independiente desde la experiencia propia. ¿Cómo es trabajar

con el no? ¿Cómo lograr buenos resultados cuando no hay disponibilidad económica? ¿Cuáles son las limitaciones y potencial de la experiencia? La relación con las salas, con actores, directores y técnicos. ¿Se puede lograr “un mundo” con poco?

- Tres Tristes Náufragos Sueñan que Dios Muere. Darío Hernán López y Alexandra Ramírez

En busca de respuestas sobre la condición humana y la naturaleza de Dios tomamos esta obra de Luis Sáez para esa exploración con herramientas como el absurdo, el existencialismo, la poesía y la construcción de cuadros al estilo fotograma cinematográfico y la música incidental construyendo climas emocionales que amplifican la experiencia movilizadora de sentidos, experiencia que se completa con el diálogo posterior con el público.

- Happening Teatral. Nancy Fernández Parra

¿Es posible que todos sean protagonistas? ¿Qué estructura teatral permite transformar de espectador a participante? Provocación, Improvisación y Participación son los motores de un nuevo formato. Generar Imagen-Juego para todos. No existe el público: todos participamos. La persona deja su lugar de espectador para a ser parte de la historia. Entrando en “otro mundo” para incorporar nuevas visiones. La historia nos inunda en una democratización de lo narrativo, permitiendo apropiársela. Presentaré diversidad de experiencias inclusive con grupos de 300 participantes.

15. Redes y Distribución de Contenido

Esta comisión fue coordinada por Marina Mendoza y se presentaron 9 comunicaciones detalladas a continuación:

- Retorno al arte cinematográfico y al cine arte. Ileana Andrea Gómez Gavinoser

En esta ponencia propongo el regreso del arte cinematográfico a sus fuentes artísticas y de vanguardia. El cine independiente de todos los países, el cine de autor europeo y mundial, ha dejado una huella imborrable que no ha sido superada. Las nuevas tecnologías, su alcance y su posibilidad de acceso tienen que estar al servicio de la recuperación del gran cine de todos los tiempos para que cumpla su cometido artístico, sensible y educativo, formador de un pensamiento libre.

- El nuevo rol del redactor en la era digital. Cintia Lepere y Carolina Villalba

Los medios de comunicación tradicionales saben que el cambio es inevitable e irreversible: en muy poco tiempo la distribución de los contenidos será casi por completo en formato digital. Pero el proceso requiere de modificaciones estructurales y los redactores deben tener la capacidad de actuar rápido y con efectividad. Por esta razón, ya no alcanza con “saber escribir”, además hay que saber “escribir digital”. Es decir, contar con las herramientas (conceptuales y prácticas) para poner nuestra escritura al servicio de las necesidades de los medios digitales en constante movimiento.

- Publicación digital no convencional: ¿Nuevas tramas narrativas para un nuevo público? colectivoanomia.org. Pedro Motta y Débora Analía Rodríguez

El arsenal creativo de las distintas narrativas transmediales transforma el campo de la producción de contenidos audiovisuales, gráficos y del campo del diseño. Se combinan para dar forma a un nuevo mosaico estético. La transposición de géneros y la aparición de las comunidades de prácticas especializadas están alterando las nociones de circulación en la producción editorial. Nuevas miradas sobre ciertos campos disciplinares son obturadas, si la producción intelectual depende siempre de los mismos referentes. Un nuevo campo disciplinar puede surgir: el Proyecto Editorial No Convencional (PENC)

- Norestada: Investigación sobre los 10 años de trabajo de la Asociación de Teatros del Conurbano Norte. Andrés Lifschitz y Estela Oriana

En 2009, mientras se gestaba la Ley Provincial de Teatro Independiente, empezaba sus primeros pasos Norestada, la asociación de teatros independientes de Tigre, San Fernando, San Isidro y Vicente López. En sus 10 años de trabajo produjo Encuentros Regionales, Festivales, Congresos, Concursos de Dramaturgia de Autores de la Región editados en libros y una intensa actividad, mediante un funcionamiento asambleario que marcó a la política teatral del Conurbano y la provincia de Buenos Aires. Como su nombre lo indica, los unen la sudestada y el río y mantienen un potente impulso gestor a favor de los teatros del Conurbano, la Provincia, el país y la región.

- Las tendencias usadas y abusadas en los medios audiovisuales. Juliana Ocampo

Hoy en día la tecnología nos transmite toda la información que necesitamos, haciéndola ver como necesaria. Esto ha permitido abrir un extenso abanico de posibilidades para el mundo de la moda. Ahora se trata de lo que dictan los *influencers*, logrando que la moda y el estilo sean igualitarios para todos. Llevando a una nueva revolución en la moda, los *influencers*, a través de sus consejos y habilidades permiten encontrar el atuendo ideal.

- Dinámica y duración de contenido en las tendencias audiovisuales. Carlos Roberto Ruiz Monasterio

La era de la sobreinformación y conectividad ha modificado la forma de vernos de expresarnos. Los formatos audiovisuales, los espacios de distribución y comercialización, también están modificándose día a día. Es fundamental entender las ventajas y problemáticas que se presentan en la actualidad, para desarrollar un contenido de duración y dinámica acorde a esta nueva era.

- Pensando en formato vertical. Juan Manuel Nuñez

La implementación del formato vertical en la industria audiovisual ya no es novedad ni mala palabra. Llegó, se impuso y gana terreno día a día. ¿Cómo sobrellevar los múltiples formatos para que convivan en un mismo espacio? Propuestas para la planificación y desarrollo de contenidos verticales desde el día cero.

- Presentación de un sistema colaborativo de venta de tickets online. Fernando Pallas

Presentar una herramienta efectiva, práctica y segura de ventas de tickets *online*. La misma se vuelve colaborativa por que el formato posibilita multipuntos de ventas con una ganancia para cada parte involucrada, sobretudo el área de medios de comunicación. Esta es una forma clara de monetizar para los medios y de conseguir publicidad sin costo para los productores.

- Casting e Instagram. Darío Hervatin

El casting hoy y como ha variado en los años. VHS, mini dv, digital. El cambio que suponen los celulares nuevos e *Instagram*. La democratización del casting a través de los celulares. Precasting a través de *Instagram*. Autocasting. Grabarse con un celular. *Instagram* para modelos y actores. Casting a través de las redes sociales.

16. Sociedad y Política

Esta comisión fue coordinada por Marcelo Follari y se presentaron 5 comunicaciones detalladas a continuación:

- El rock ha muerto, ¡viva el rock! Marcelo Follari

Esta ponencia busca debatir una temática bien cara entre los rockeros: la muerte del rock como género musical. ¿Estamos ante un problema que incumbe solamente a aquellos “viejitos rockeros” que crecieron en la “era clásica del rock” o efectivamente, estamos ante un desarrollo propio que asoma como resultado de cambios culturales y sociales, musicales y de la industria musical? ¿Qué factores de los mencionados podrían haber influenciado a la muerte del rock? ¿Cuáles son las implicancias? ¿Podremos llegar a ponernos de acuerdo? ¡Larga vida al rock and roll!

- El cine de Cristian Bernard: 76-89-03, una excusa para pensar la clase media argentina. Pedro Motta

El cine de Cristian Bernard destaca por sus rasgos estilísticos tan particulares: es la poca corrección política que vemos representada en su obra la que lo acerca a un realismo urbano único. Pretende tomar una posición reconocible, una posición política en este caso: un cine cuyos recursos retóricos ofrezcan parodia, cruce de géneros, humor negro, diálogos corrosivos, ciertos artificios tomados de la comedia negra, y como si fuera poco, una factura técnicamente impecable. Todo este arsenal estilístico tiene como objetivo la crítica despiadada a la clase media argentina.

- El contexto del cuerpo femenino en el teatro político.

Carlos Alberto Fos

Realizar un análisis de la reivindicación del cuerpo de la mujer como libre y creativo avanzando desde las primeras manifestaciones de teatro y lo político en la escena obrera hasta las actividades performáticas de las expresiones militantes hoy.

- Teatros de guerra, teatralidades sociales. Verónica Perera

Asumiendo con del Campo que tanto el teatro como las teatralidades sociales son espacios de encuentro donde actores sociales disputan la construcción de sentidos del pasado reciente mediante prácticas capaces de modelar sensibilidades colectivas, la ponencia analiza Campo minado y Teatro de guerra de Lola Arias y una protesta de la Comisión de Familiares de Malvinas como escenarios contemporáneos donde se movilizan redes de significación sobre la guerra de 1982 y se despliegan tensiones del discurso de los derechos humanos para el activismo de los excombatientes.

- La gestión cultural de Proteatro en el período 2018-2019. Juliana Cosentino

En este trabajo me propongo analizar la entidad Proteatro, que es un programa que fomenta, propicia y protege el desarrollo de la actividad teatral no oficial de Buenos Aires a través de distintas líneas de subsidio, en relación a la política cultural en la que se enmarca, desde una perspectiva histórica. Específicamente, me interesa investigar la función que cumple Proteatro en el campo teatral de la ciudad de Buenos Aires en el período 2018-2019 y comparar esta función actual con los objetivos que inspiraron su creación en el año 1999.

17. Técnicas de Actuación

Esta comisión fue coordinada por Andrea Marrazzi y se presentaron 8 comunicaciones detalladas a continuación:

- Voz e Imagen. Silvio Adrián Frutos

Esta exposición está orientada a propiciar el autoconocimiento vocal para reconocer y corregir vicios comunes en el habla, identificando -luego- las características y recursos expresivos de la voz, afianzando la lectura -en sus distintas variantes- y logrando una adecuada interpretación de textos. A partir de ese proceso, poder aplicar las características del lenguaje al uso televisivo -o de exposición física- según las necesidades artísticas, periodísticas y/o comerciales que involucra el ejercicio profesional del talento, implementando los modos estéticos que se relacionan con lo visual.

- Proyecto Tarjeta Postal 3. Valeria Medina-Dupuy

Tercera obra del Proyecto Tarjeta Postal, escrita a partir de postales circuladas reales, en este caso, trabajamos una postal de Haití, donde la obra será bajo la técnica de un palimpsesto de la obra shakespereana, con texto original, escrito en español, con traducción en francés y en kreole. Esta obra centra sus bases en el femicidio y en la cultura afrodescendiente.

- La acción de actuar en Argentina. Analía Alma García Antenucci

Replantearse sobre las técnicas de pensadores teatrales a través de la historia en la escena Argentina: ¿somos los actores de este país amantes y esclavos de técnicas o

desarrollamos algo diferente? ¿Se puede decir que existen hoy en día, como hace un tiempo atrás, actores de método? ¿Se conjugan en la nueva escena teatral ideas de la actuación en el cine argentino?

- La libertad interior como principal motor del proceso creativo del actor. Carlos Francisco Benincasa

Tanto en trabajos autodirigidos o con la más rigurosa dirección, un actor a mi pensar siempre tiene dentro suyo las herramientas para llegar a lo pautado de la forma más sentida, queda en manos del director elegir cuál propuesta que le otorga el actor/actriz considera la más indicada para su puesta. Una marcación no es más que una kata/ forma, el artista puede una vez comprendido su papel, llegar a ella de infinidad de maneras, considerando el juicio de valor bien-mal, un bloqueo para la conexión consigo mismo y la creación pues antes de comenzar la misma no podemos calificarla.

- La búsqueda de la Máscara ciega. Gonzalo Eduardo Villanueva

Partiendo de una comprensión psicosocial de la máscara ritual, dentro del marco de análisis de algunas tradiciones andinas y tomando al palo (lanza, pica y flecha) y a la soga (boleadora, látigo y lazo) como territorios de asociación pre-expresiva, la propuesta indaga sobre las posibilidades expresivas del cuerpo poético del actor cuando el sentido de la vista se ve interrumpido y el estímulo sonoro impulsa la creación de sentido dentro del marco de la invocación, la cacería, el cortejo y la travesía.

18. Transmedia

Esta comisión fue coordinada por Paula Trucchi y se presentaron 6 comunicaciones detalladas a continuación:

- Contenidos verticales y realidad virtual. Paula Trucchi
Fue tema de debate en el aula si valía la pena empezar a desarrollar contenidos audiovisuales verticales. ¿Se consumen contenidos verticales? ¿Es una cuestión generacional? La realidad virtual está entre nosotros, las cámaras 360 y contenidos 360 también. ¿Qué géneros audiovisuales se benefician con esta nueva forma de filmar? ¿Hay demanda? ¿Hay espacios de distribución y visualización de este tipo de contenidos? Transmedia: ¿Cómo pensar un contenido dentro de un proyecto transmedia?

- La luz sacra del mapping. Marcel Márquez

El video *mapping* es un tipo de realidad aumentada. Por medio de proyectores digitales de alta potencia es posible plasmar imágenes, fotografías, animaciones 3D y videos sobre superficies arquitectónicas de gran tamaño. ¿Por qué estas características llaman tanta la atención y seleccionan las iglesias como una tendencia para ser representados? Estos permiten intervenir en el patrimonio sacro sin alterarlo ni modificarlo, invitando al juego dos aspectos que lo hacen tremendamente atractivo para el receptor: la música y la imagen digital. Proyectos de entretenimiento y educación sacra.

- Del mundo digital a la tv: produciendo transmedia first. Solange Rodríguez Soifer

En esta ponencia se desarrollará en base a la experiencia de dos producciones infantiles, Los Creadores y Los Appis, la metodología para desarrollar un producto nativo transmedia que pueda ajustarse al presupuesto y ser monetizable.

- Diálogos sobre Cinema e Encenação Teatral: revoluções estéticas e técnicas nos primórdios do século XX.

Aline Mendes de Oliveira Andrade

Pretende-se nesse texto apresentar a pesquisa e a discussão sobre as atividades desenvolvidas no curso Oficina de Criação ministrada por mim no ano de 2019, junto ao curso de artes cênicas da Universidade Federal de O. Preto, Brasil, cujo enfoque recaiu sobre o nascimento do cinema e as revoluções cênicas para o encenador no séc. 20 e o que se observa aqui é: como dois suportes artísticos diferentes trazem nesse momento históricas aproximações de linguagem e narrativa coincidentes com as revoluções tecnológicas da virada do século 19 ao 20, revelando o momento histórico artístico inovador.

- Modelo de Análisis para Propuestas Transmediales.

María Celeste Marrocco

Este trabajo surge como parte de la investigación de doctorado de su autora sobre las Estrategias de Guionado Transmedia en Argentina, dentro de esta investigación se desarrolla un modelo de análisis para bordar las propuestas transmediales tanto de tipo documental como ficcional, abordando diversas áreas de planificación y diseño en las estrategias y formas de expansión narrativa, así como las prácticas desarrolladas para contemplar la participación de los prosumidores en el desarrollo narrativo. Este modelo apunta a establecer algunas líneas de trabajo para desarrollar propuestas transmedia.

- Cómo trabajar con un contenido transmedia. Romina Paola Ballester

La propuesta es reflexionar sobre cómo llevar adelante un proyecto transmedia partiendo de algunas preguntas. ¿Qué sucede cuando la historia arranca en una sola plataforma y luego se busca expandirla? ¿Cuáles son las similitudes y diferencias entre los distintos soportes: serie televisiva, historias interactivas en *apps*, libros? ¿Qué estrategias narrativas deben modificarse y cuáles se mantienen?

19. Videojuegos y Realidad virtual

Esta comisión fue coordinada por Wenceslao Zavala y se presentaron 6 comunicaciones detalladas a continuación:

- El futuro del cine inmersivo como experiencias sociales. Carlos Agustín Cossa

El cine nació en el seno de las experiencias sociales. Con la aparición de la televisión el consumo de lo audiovisual se volvió hacia el ámbito de lo privado. Hoy los sistemas de *streaming* por internet redefinen los medios de difusión de los productos cinematográficos.

Sin embargo, un nuevo espacio de difusión llega para devolver al cine a la experiencia pública: el fracaso de la realidad virtual en ingresar a los hogares, obliga a que este medio solo pueda ser consumido contra compra de una entrada. El cine así, encontrará su regreso a lo público y recuperará la experiencia aurática.

- Mar Abismo. Romanticismo y Horror cósmico en los videojuegos. Angelina Perotti

Este estudio se enfoca en el sector visual y estético que construye al videojuego y cómo este pueden verse beneficiados ante movimientos artísticos y autores ya existentes. Se aborda esta hipótesis realizando un análisis sobre el movimiento Romanticismo y aquellos elementos estéticos similares presentes en Dark Souls y la estética creada en el horror cósmico presente en las obras de H.P. Lovecraft en Bloodborne.

- El videojuego es el mensaje. Facundo Martín Pérez
Marshall McLuhan definió a los medios como prolongaciones de las facultades humanas. Bajo este concepto: ¿Cómo se comporta la sociedad en torno a los videojuegos? ¿Qué características comparte y difiere del medio audiovisual? ¿De qué manera llegamos a los usuarios? La idea de esta mesa es reflexionar sobre la evolución de la sociedad de la TV a la sociedad de los videojuegos y nuestro lugar en el medio como diseñadores.

- Realidad Aumentada: ¿Marketing del futuro? Rocío Aldana Romero

Esta nueva tecnología apareció para quedarse. Se está adaptando en todos los sectores, desde la salud hasta en la educación, su versatilidad e impacto visual ofrecen al receptor una experiencia única. Estos acontecimientos hacen de la realidad aumentada una moda, logramos combinar la realidad existente con información virtual y está creando un gran impacto en todos los niveles de la sociedad. ¿Cuáles son las ventajas de incorporarla? ¿La realidad aumentada es el futuro de los medios? ¿Cómo podemos comunicar con ella?

- Construcción de experiencias estéticas en entornos de realidad virtual. Joaquina Salgado

Los procesos de creación de experiencia / obra a partir de la simulación de un ambiente virtual en el que los sentidos de los usuarios son reemplazados por periféricos del sistema. Se abordarán las diferentes estrategias para generar inmersión dentro de un escenario, priorizando el diseño de una experiencia que genere una nueva realidad a partir de la interacción de los usuarios.

- Videojuegos como obra de arte, un debate. Gonzalo Pablo Murúa Losada

En el presente *paper* se trabajará sobre el videojuego como obra de arte. Nos circunscribiremos a los videojuegos *indies*, fuera de la industria, que apuntan a innovadores modos de ver que apelan a nuevos recursos estéticos, híbridos y transmediáticos. En este sentido, notamos una histórica división que llega a los videojuegos y ha atravesado todas las artes: obras comerciales de masas y obras para un público más reducido, que no buscan la espectacularización. De este modo, el video-

juego ha entrado en una nueva etapa estética y comienza a ampliar sus horizontes.

20. Actuación

Esta comisión fue coordinada por María Eugenia Mosteiro y se presentaron 8 comunicaciones detalladas a continuación:

- El pánico escénico. Como vencer al miedo y no morir en el intento. María Eugenia Mosteiro

¿Qué es el miedo? El objetivo de esta ponencia es poder destrabar viejas creencias respecto del miedo. Reconocer cuales son los miedos que advierten y cuales los que nos paralizan y no nos permiten avanzar tanto en el escenario como en la vida misma. ¿Cómo gestionar los miedos? Los miedos definen nuestra relación con el futuro, por eso el primer paso es aprender a reconocerlos. ¿Cuáles serán los miedos útiles y cuáles aquellos que nos mantienen atascados en nuestra zona de comodidad? Desde el *coaching* adquirimos herramientas para hacernos conscientes de ellos y gestionarlos adecuadamente. Y como dice Woody Allen: "El miedo es mi compañero más fiel, jamás me ha engañado".

- El desnudo en la actuación. Darío Hernán López

En base a la experiencia personal como actor en dos obras teatrales donde se usaron desnudos se reflexiona sobre este recurso expresivo, su efecto en el público, objetivos de su uso y herramientas en el trabajo actoral para capitalizar la actuación durante las escenas de desnudo.

- La actuación frente a cámara, un viaje de autonomía. Sergio Pablo Albornoz

¿Existen diferencias entre la actuación frente a cámara y la actuación tradicional? El objetivo de esta ponencia es poner en crisis esta idea, apoyándonos en las diferentes experiencias transitadas en los talleres dictados en la Universidad Nacional de las Artes y diferentes seminarios realizados en todo el país. Entendiendo que el actor depende de un estar en escena autónomo, que devendrá del conocimiento que el mismo recaude a través de sus experiencias.

- ¿Cómo influye la tecnología en el trabajo del actor? Verónica Silvia Alegre

Actualmente en la era digital, la tecnología es un elemento indispensable. Nosotros nos focalizaremos en el uso de la tecnología dentro del universo actoral, focalizándonos en su tarea fuera de escena. Utilizaremos como punto de partida las preguntas realizadas por McLuhan con respecto al impacto de un producto tecnológico, nosotros lo haremos desde una mirada del actor. Y por último, cerraremos con una conclusión que tendrá como punto de partida una serie de preguntas que será subida a las redes en formato de encuesta para que todos podamos emplear la red en forma colaborativa e interactuando con la propuesta.

- Actuar lo cómico. Martín Caminos

La actuación cómica requiere por parte del actor un registro específico. Un manejo de los tiempos, los silen-

cios y el cuerpo. ¿Cuál es la diferencia entre el drama y lo cómico? ¿Cuál es el tiempo del humor? ¿Cuáles son los aspectos que guían lo risible en la actuación cómica?

- El Cuerpo es el verdadero espacio escénico. Gustavo Volpin

En nuestro espacio de Formación Teatral no permitimos que nos detengan cuestiones que nada tengan que ver con el aprendizaje. Porque el pensamiento puede ser creador o destructor; externo o interno. Y es así porque la construcción y la destrucción son herramientas o componentes, latentes en la mente humana. Siempre, de una u otra manera, actuamos. Con mayores o menores restricciones alguna elección siempre podemos hacer.

- Fracasos con alegría. Una reflexión sobre el disfrute en la escena. María Florencia Tenaglia y María Romina Triunfo

Partiendo de nuestro trabajo como actrices y docentes de Actuación en la U.N.A., hemos encontrado diversas situaciones donde el actor produce cortes en el tránsito de la situación ficcional que lo fugan del aquí y el ahora. Frente a estos, el actor se critica y esa percepción del fracaso le imposibilita continuar su labor y, en consecuencia, del disfrute. Emerge así la pregunta ¿Cómo se construye el disfrute en la actuación? Proponemos entonces repensar estos fracasos y abordarlos como motor constructor de la acción y reflexionar sobre posibles caminos para construir disfrute en y desde el hacer.

- La actuación como el eje fundamental de la dirección cinematográfica. Ezequiel Radusky

¿Cómo nos relacionamos los directores de cine con los actores? ¿Cómo se relacionan los actores con los directores de cine? Desde que pensamos la idea para hacer una película hasta que la filmamos pueden pasar muchos años. La escritura del guion pasa por instancias de cambios muchas veces desgarradores. Después, el proyecto es trabajado por un gran equipo técnico artístico que aporta ideas y como mínimo propone cambios. ¿Y los actores? ¿Cuándo entran a jugar? ¿Es realmente provechoso comenzar a relacionarnos recién cuando el proyecto está por ser filmado?

21. Consumo, Televisión y Plataformas

Esta comisión fue coordinada por Leticia Cocuzza se presentaron 8 comunicaciones detalladas a continuación:

- Nada muere, todo se transforma: la metamorfosis de la televisión. Leticia Cocuzza

Con la llegada de las nuevas tecnologías e Internet la televisión ha dejado de ser lo que era en sus comienzos. Sin dudas, nos encontramos frente a un cambio de paradigma en la producción, distribución y consumo de los contenidos televisivos. No obstante, ¿podemos hablar del fin de la televisión? ¿Los nuevos medios han reemplazado a los medios tradicionales? En este debate reflexionaremos sobre el concepto de convergencia y además profundizaremos sobre la cultura participativa y los actores involucrados en ella.

- ¿“Mueve tu culo, nena”? Melina Pilar Fernández

¿Somos capaces de reflexionar sobre la abundancia de sexismo en videoclips? ¿Por qué nuestros cuerpos, desde antaño, se exhiben como mercancía en gran parte de estos videos? Analizaremos sus usos e impactos en redes sociales. Para introducir sobre dicho modelo de discriminación dentro de las ventas audiovisuales de música, se expondrá un video. Esta presentación será muy veloz, al compás del “mundo 24/7” (Crary, 2013). ¿Para qué se sigue insistiendo con nuestra objetualización como sinónimo de satisfacción? ¿Nos olvidamos de que podemos seducirte con nuestras mentes? ¿Convencerte al provocar tus emociones?

- Reality Shows: La vida por la fama. Marta Noemí Rosa Casale

Aparecidos en los '90, los *realities* rápidamente coparon la grilla televisiva de decenas de países. Este éxito inmediato se debió a la promesa que el género, en el límite entre el documental y la ficción, realiza al espectador de presenciar la vida íntima de un grupo de personas “comunes” y decidir sobre su destino. Registrados en todo momento en unas condiciones que lindan con la explotación, los participantes se prestan a todo tipo de violencia en pos de una fama cuyos beneficios ceden por largo tiempo. Entre trabajadores *full time* y estrellas fugaces, son la materia fungible del espectáculo.

- Cosplay, vestuarios y subjetividades. Erica Strangi y Fernanda Troiano

A lo largo de la comisión de debate y reflexión, plantearemos la práctica del *cosplay* como convergencia entre distintas disciplinas artísticas. Se considera el *cosplay* como la conjunción de *Costume* (disfraz) y *play* (actuar) Desarrollaremos, a partir de estos conceptos, la importancia de esta práctica como herramienta de salubridad y despliegue de la subjetividad de las personas que la desarrollan. Se trabajará específicamente personajes enmascarados, sus vestuarios y el significado de los mismos y de cómo esta actividad emergente se expande más allá de los ámbitos específicos propios para trasladarse a diversas plataformas de consumo audiovisuales, redes y televisión.

- Cosplay: una intersección entre Mass Media y divulgación científica. Victoria Aymara Ruiz Menna y Yanina de los Milagros Torti Frugone

El trabajo a presentar tiene como objetivo el análisis y reflexión a través de la muestra en la práctica del *cosplay* (conjunción de diversas disciplinas artísticas y escénicas), como fenómeno surgido y masificado en/ de las Industrias Culturales. Sus procesos permanentes discursivos mediante la divulgación en su propia naturaleza artística (acelerada por la digitalización global), permiten ser utilizado como puente para la llegada de conceptos de las más variadas esferas, entre ellas, la científica; logrando una retroalimentación permanente que recorren estratos socioculturales diversos.

- Nuevos medios y la evolución del mercado audiovisual. Rodrigo Cantisano

Desde la aparición de las nuevas plataformas digitales, el mercado audiovisual ha tenido que reconvertirse y

atender a los nuevos hábitos de consumo y buscando nuevos modelos de producción. Crecen las coproducciones entre pantallas y territorios, y el rol de los nuevos generadores de contenido se ha vuelto clave en este nuevo ecosistema. A través de esta presentación se busca hacer un análisis de las principales tendencias a nivel global de consumo y producción, nuevas audiencias y su injerencia en el mercado. De dónde venimos y hacia dónde vamos.

- Cerebro creativo offline. Leticia Fried

¿En qué influyen las redes a la creatividad? ¿Cómo es el cambio de código comunicacional entre las generaciones que enseñan y las que aprenden? ¿Quién enseña a quién? ¿Qué le pasa a la creatividad con la inmediatez? ¿Cuáles son los tiempos reales y los virtuales? ¿Existe un nuevo idioma? ¿Existe un nuevo arte? ¿Cuáles son los lenguajes artísticos de hoy, en qué se basan?

- El emoji como herramienta de engagement en Youtube. Solange Rodríguez Soifer

En esta ponencia, se presentan los resultados de una investigación disciplinar que toma como base el lenguaje *emoji* y como su carácter estructural puede transformar el comportamiento de la audiencia en la producción de contenidos en una plataforma como *Youtube*.

22. Creatividad y Capacitación

Esta comisión fue coordinada por María Belén Chardon y se presentaron 4 comunicaciones detalladas a continuación:

- El Diseño Escénico: Un arte visual. Melisa Guerrero
Quiénes nos ponemos al frente de los lenguajes visuales que componen una obra teatral o un proyecto audiovisual tenemos el desafío de revalorizar el potencial que posee el vestuario, la escenografía, el espacio escénico, la utilería y el maquillaje a la hora de enriquecer una puesta. No ceder a “los tiempos que corren”, ni olvidar crear desde lo poético. Volver a las fuentes de la pintura, la luz, los elementos plásticos, las metáforas, pintar con el vestuario armonías de colores, pensar el espacio conceptualmente, modelar los rostros con el maquillaje. Permanecer sensibles. Ser autores.

- La Dirección de Arte en el cine de Bollywood. Silvana Beatriz Gizzi

El Arte y el Vestuario en el cine de India. La tarea de los Diseñadores de Producción. El reconocimiento de los Directores de Arte por parte del público general. El trabajo en los grandes estudios de Bollywood. La sofisticación de los sets. La búsqueda de realismo y sets exteriores. La importancia de los videoclips para el éxito de un film. Puntos en común y diferencias con la industria local. ¿Qué podemos tomar de su estética?

- Los sistemas productivos y el proceso creativo de la Escenografía en el Teatro Musical y de Prosa. Gabriela Carina Sciascia, Alicia Beatriz Vera y Miguel Ángel Nigro
La exposición corresponde a la presentación de las particularidades, similitudes y diferencias entre los

sistemas de producción y el proceso creativo de la escenografía en dichos géneros. Para ello desarrollamos un primer proyecto de investigación titulado: *La Escenografía Teatral y los Sistemas de Producción* (Período 2015-2017). En él nos propusimos investigar, a través de la reflexión y el análisis, la Escenografía Teatral de manera integral, en todo su proceso de producción.

- Concepto, universo e imagen del personaje. Alejandra Espector

Exposición del proceso de diseño del personaje a través de su análisis como punto de partida para el desarrollo de su concepto y su universo contextual y personal como herramientas de creación de su imagen visual, vestuario y caracterización.

23. Dirección y Puesta en Escena

Esta comisión fue coordinada por Rodrigo González Alvarado y se presentaron 5 comunicaciones detalladas a continuación:

- Bertolt Brecht y el teatro judío de Buenos Aires: la representación de sus obras en el teatro IFT. Paula Ansaldo

En este trabajo se abordará la puesta en escena de obras de Bertolt Brecht en el teatro IFT (Idisher Folks Teater/ Teatro Popular Judío) durante los años 50. El IFT fue el primer teatro independiente de la Argentina en poner en escena un texto de Brecht. A partir del análisis de *Madre Coraje* (1953) dirigida por Alberto D'Averza en *ídish* y *El alma buena de Sechuán* (1958) dirigida por Oscar Fessler en español, mostraremos cómo el teatro judío funcionó en Buenos Aires como una suerte de corriente modernizadora por medio de la cual llegaron a la Argentina nuevas poéticas y repertorios teatrales.

- Teatro y holograma. Marcelo Fernández y Norman Ruiz

El desafío de abordar una puesta teatral donde confluyen todos los lenguajes escénicos convencionales y la virtualidad a través del recurso del holograma. Las posibilidades y dificultades técnicas y escénicas que plantean los nuevos recursos tecnológicos. Un recorrido desde la idea, el diseño, la elección de materiales y el montaje. La exposición se basa en la adaptación teatral “El Principito, una experiencia holográfica” protagonizada por Mechi Lambre junto a un gran elenco (virtual), con dirección general de Norman Ruiz.

- El desafío de la ópera. Héctor Raúl Marego

Una mirada sobre el recorrido de los integrantes del Ensamble Lírico Orquestal y del Regisseur en diversos procesos de montajes de diferentes óperas: *Carmen*, *La Traviata*, *La Bóheme* e *Il Trovatore*. Producciones independientes en busca de la excelencia artística.

- La transposición estética de una obra. Florencia Cima
En 2005 estrené una obra de teatro experimental con la compañía *Filomena* la cual fundé y dirigí por más de diez años. La obra se llamó *En los ojos hondos huecos de mi madre*. En todas mis creaciones siempre me ha interesado experimentar en un tratamiento plástico del cuerpo en tensión con la puesta en escena. Considero

que la escena es, en sí misma, una imagen plástica. En el 2007 fui invitada a participar de los ciclos Trama de diseño de la UBA en donde mostré un segmento de esa misma obra, el espacio era un Aula Magna. Quiero compartir con ustedes el ejercicio de transposición estética.

- Los títeres de Horacio: compañía rioplatense de marionetas. Bettina Girotti

A mediados de los años 50, Horacio Casais y Herman Koncke crearon la compañía de marionetas *Los títeres de Horacio*. Esta pareja de artistas se presentó en salas de la ciudad de Buenos Aires pertenecientes a distintos circuitos teatrales como el Teatro Regina, el Teatro Astral, Fray Mocho y el Teatro San Martín, como también realizaron temporadas en Mar del Plata. Sin embargo, sus trabajos no se recortaron a los espacios teatrales, sino que participaron en distintos programas de televisión y actuaron en cine. En el presente trabajo revisaremos algunas de las experiencias de estos artistas.

24. Dramaturgias

Esta comisión fue coordinada por Andrea Luján Marrazzi y se presentaron 5 comunicaciones detalladas a continuación:

- Dramaturgas de los 70'. Andrea Luján Marrazzi

Esta investigación propone recuperar y analizar diversidad de textos dramáticos escritos por mujeres en la década del 70, teniendo como objetivo principal valorizar y destacar a las dramaturgas argentinas. Se busca visibilizar su trabajo, como pieza fundamental en la Historia del Teatro Argentino y se problematiza a su vez la escasa difusión, promoción, edición y representación de la dramaturgia de mujeres de esa época. Se realiza también una profunda indagación en las temáticas atravesadas, los estilos de escrituras y la comparación y relación con la dramaturgia de mujeres de la región en la actualidad.

- Prácticas de la reescritura teatral en el teatro de Buenos Aires. Araceli Mariel Arreche

Se trata de indagar sobre los problemas en torno a las prácticas de las reescrituras en teatro. En especial sobre las versiones de teatro. Su estatuto y autonomía como práctica. Pensar entre otras cosas, ¿cuál es el lugar del autor en la adaptación teatral? Si entendemos que en la versión teatral el lugar del autor es doble aunque de distinto nivel. Hay un autor reconocido (en el doble sentido de dar cuenta de él y rendirle reconocimiento) o primer autor (el autor del texto fuente), y un segundo autor, en relación de jerarquía, dependiente de aquel: el dramaturgo adaptador.

- Teatro histórico y político. El poder y la subjetividad. Eugenia Cabral

En cada hecho histórico, definido como un gran mural / contexto, los individuos intervienen con su propia subjetividad. O no logran participar, o son piezas del poder gobernante, o resultan arrastrados por los hechos, o cobijan minúsculas esferas de poder. Habrá innumerables posibilidades de ubicación, tantas como sujetos y subjetividades quepan en el mural. Su mirada, sus decisiones

y sus acciones serán políticas pues no pueden obviar la circunstancia, pero con la singularidad del sujeto, que justifica escribir un texto teatral y no un ensayo sobre el tema.

- El mecanismo de la dramaturgia en obras de teatro breve. Darío César Cortes

Escribir obras de teatro breve (pensadas para una representación de menos de media hora) implica un entrenamiento en la escritura tan significativo como el que se realiza para una obra de teatro de duración tradicional (pensada para una representación superior a la media hora). Es fundamental considerar la manera en que el autor acomoda los hechos que se van contando a lo largo del relato. La ponencia pretende brindar herramientas para organizar la escritura de una obra dramática en donde se pueda atravesar, con una duración breve, los momentos necesarios de la historia.

- Restos y deshechos en el lenguaje escénico. César Cejas

Lo que queda: una mirada dramaturgica y filosófica sobre la animalidad en el hecho teatral. Implicancias deconstructivas acerca del cuerpo. Implicancias de la poesía actual en el teatro argentino. Deseo y excedencia: las porosidades en la lengua. El mal como bestia magnífica. Extrapolación y reconocimiento.

25. Festivales, Públicos y Críticas

Esta comisión fue coordinada por Daniela Di Bella y se presentaron 8 comunicaciones detalladas a continuación:

- Gestión de salas Teatrales: Creando Identidad propia.

Mariela Muerza y Natalia Cepeda

Cada vez son más las salas teatrales que se abren en CABA. Una vez que tengo el espacio físico, ¿por dónde se empieza? **¿Cómo atraer un público propio?** ¿Cómo financiarla y que sea, a su vez, sustentable? ¿Cómo administrar los subsidios? Estas preguntas y más vamos a tratar de responder en la ponencia.

- Experiencia de Espectador. Alan Fabricio Ortiz

Cuando un espectador está frente al audiovisual, a la escena que se quiere transmitir, a la obra, transita y se lleva una experiencia, inclusive, antes de presenciarla. ¿Es una realidad que no te toma en cuenta el perfil del espectador en el plano de las tendencias escénicas y audiovisuales actuales? En el caso de que sí se lo considere ¿qué tipo de búsqueda, información y acción se deben tomar? El diseñar la experiencia de espectador es vital para transmitir.

- Festival Revista Llegas. Ricardo Tamburrano

Este año cumplimos 15 años comunicando teatro independiente y para celebrarlo reunimos 7 obras y las presentamos en un festival totalmente gratuito, donde el público puede encontrarse con el teatro y las obras pueden llegar a nuevos espectadores, expandiendo los horizontes que muchas veces son difíciles de trascender en salas más pequeñas. Este encuentro es el que deseamos propiciar a través de este festival gratuito, tal

cual es el espíritu de Llegas, entre un público inquieto que se arriesgue a encontrarse con nuevas propuestas y obras que reciban una mirada fuera de su nicho habitual. Presentamos propuestas que aún no están en el teatro oficial, y tienen en este festival la posibilidad de darse a conocer y abrirse a nuevos rumbos, y obras de directores y directoras reconocidos/as que deciden sumarse y nutrir nuestra cartelera.

- Expansión de contenidos escénicos mediante la co-producción. Norberto Eduardo Mondani

Evolución de la experiencia en la publicación de los objetos culturales a través de plataformas de registro de preservación digital a la expansión de los contenidos. Breve descripción de las Plataformas *Acceder*, *TADigital* / *TNCDigital* / *BASAEDigital* de Preservación y Difusión de los objetos culturales y de la Producción Artística-Técnica. Análisis de los datos estadísticos de las audiencias en los distintos dispositivos y proyecciones, verificando el potencial de la estrategia de Narrativa Transmedia en la expansión de los contenidos teatrales. Posibilidades de interacción de distintos recursos de entidades individuales e institucionales para emprender co-producciones transmedia. Descripción del “Catálogo Web de Recursos para Plataformas Digitales”.

- La mediación cultural: Un oficio que democratiza las culturas. Rafael Prieto

La mediación cultural no es un concepto nuevo, su profesionalización se dio en Francia a fines de los años 60', tiempo en que se suscitó la controversia que oponía a los defensores de la cultura con los defensores de las culturas (el plural da cuenta de reconocer a una diversidad de orígenes sociales en primer lugar, y luego de grupos étnicos), en este sentido se proponen estrategias que den la pauta de vincular a la diversidad de públicos con la diversidad de obras, y considerar la función social y política que tiene el mediador cultural en la sociedad.

- Si nos difundimos, nos enteramos tod@s. Lilén Cheruse

La Plata es una ciudad que se caracteriza por la gran cantidad de propuestas culturales que tiene. Dentro de las actividades culturales, podemos encontrar más de 30 espacios físicos destinados a espectáculos teatrales independientes. En su mayoría son salas de teatro independientes pero además encontramos espacios alternativos, como centros culturales autogestivos, que incluyen entre sus actividades la presentación de obras de teatro. Este trabajo de investigación está dirigido a reflexionar y evaluar si los grupos de teatro independiente de la ciudad de La Plata piensan en estrategias de comunicación externa al momento de producir sus espectáculos y en caso afirmativo, cuáles son esas estrategias y si tienen resultados positivos, teniendo en cuenta que uno de los objetivos de las obras es aumentar el público de función en función y sostenerse en la cartelera para poder generar continuidad y rendimiento económico para quienes toman esta actividad como trabajo.

- La escena audiovisual catamarqueña en el Festival de cortometrajes El Héroe. Jorge Alejandro Páez

En Catamarca, donde las imágenes del pueblo son postergadas constantemente, el trabajo que el Festival El Héroe lleva a cabo es principalmente la configuración de un espacio de resistencia que estimula la producción de imágenes de un pueblo ausente. Toda comunidad necesita imágenes de sí misma y el festival como liturgia propone un espacio de afectación estética donde lo que sucede no es la obra sino el encuentro público, el espectáculo socializado, la experiencia conjunta de la inminencia.

- La crítica cinematográfica para públicos específicos: un análisis estilístico. José Ignacio Zenteno

Este trabajo expone avances de una investigación más amplia dedicada a analizar la escritura de crítica cinematográfica en medios especializados locales de publicación online. El objetivo principal de dicha investigación es describir el funcionamiento actual de la crítica especializada como género del sistema mediático y diferenciar sus distintos modos de abordar y evaluar las producciones cinematográficas. Para esta presentación se analizan los casos de tres revistas especializadas sobre cine que en sus diferencias dejan ver las fronteras estilísticas del género.

26. Guion y Narrativa

Esta comisión fue coordinada por Alejandra Niedermaier y se presentaron 5 comunicaciones detalladas a continuación:

- Análisis de formatos audiovisuales. Ezequiel Iandritsky
Generalmente nos enseñan que lo primero en cualquier producto audiovisual es el guion. Pero mucho antes, viene una etapa que contempla todas las áreas y que es clave para el resultado de nuestro proyecto: el formato. La propuesta es analizar distintos ejemplos (películas, series, videos web) para comprender qué es lo primero a tener en cuenta en un producto audiovisual. Incluso antes de escribir o filmar.

- Historias del cine y las series. Dos paradigmas. Lucas Bucci

Desde principios del 2000 las series de televisión dieron un vuelco evolucionario: su producción se multiplicó, artistas de primera línea se volcaron a ellas y se ganaron la estima del público y la crítica especializada. Estas nuevas series cristalizaron una nueva narrativa, una nueva estructura de historia que contrasta con la de su hermano mayor, el cine. Los guiones de una narrativa y otra presentan claras diferencias. En esta conferencia indago el origen de esas diferencias y reviso alguno de sus puntos salientes.

Con nombre de flor, interpelando a la normativa hegemónica. Carina Sama

En 2014 comienzo la investigación sobre la vida de Malva, una travesti de 95 años con la realización de entrevistas audiovisuales para la realización del docu-

mental *Con nombre de flor*, que queda trunco debido a la repentina muerte de Malva, a días de filmar. Me deja 6 horas de material, 204 fotos (que datan de 1945 hasta 2015), muchos cuentos, notas para revistas. Pero no solo eso, me deja también el germen de la duda sobre la forma que pueda adoptar mi registro documental. Me da un indicio: “el escorzo”. Este concepto, desarrollado por Marlene Wayar en su Teoría Travesti Trans Latinoamericana y por Ortega y Gasset dentro del tópico “Yo soy yo y mis circunstancias”, se constituye entonces en un desafío para la realización del documental, en el sentido de que me permite proponer una nueva forma de narrar lo disidente desde un registro audiovisual.

- Personajes migratorios: límites entre teatro y cine. Alex Beigui Cavalcante

A partir de la contaminación de los formatos en la escena contemporánea, uno nota no solo el hibridismo entre idiomas, sino la presencia de personajes que migran de un trabajo a otro, de un género a otro. Este trabajo tiene como objetivo señalar el personaje escénico como un espacio de transición y mediación entre escenas. La presencia y apropiación del mismo personaje en diferentes marcos y lenguajes apunta a la idea del plagio creativo y a una reconfiguración del modelo de mimesis a partir del cual se produce una crisis en la noción de originalidad.

- La narrativa inmersiva y el efecto empático. Miriam Vanesa Nápoli

La realidad virtual ha adquirido popularidad y realizadores de ficción comenzaron a crear sus propios métodos para contar historias en entornos de 360 grados. Pensar sobre qué contar y para qué se nutre de una premisa: el efecto empático. Entendiéndose este efecto como la empatía a través de una máquina: nos volvemos más empáticos, más cercanos de los demás. Analizar este efecto conlleva la planificación de un proyecto audiovisual que permite explorarlo partiendo de ciertos supuestos heredados del lenguaje cinematográfico. Esto supone un desafío para indagar sobre la participación afectiva de un espectador inmerso en un mundo virtual y su posterior impacto.

27. Pedagogía Aplicada

Esta comisión fue coordinada por Carlos Caram y se presentaron 4 comunicaciones detalladas a continuación:

- Talleres de teatro en perspectiva intergeneracional. Daniel Provens

En esta ponencia compartimos la experiencia de 12 años de trabajo con jóvenes y adultos en Talleres de teatro en Río Cuarto, Córdoba. La tarea como tallerista-docente me ha permitido (re)conocer que se puede trabajar con grupos heterogéneos en edades y niveles socioculturales. ¿Cuál es valor de (re)unir integrantes de diferentes generaciones en una sociedad cada vez más fragmentada, caracterizada por la extensión de la vida? ¿Qué importancia adquieren estos encuentros para cada participante, entorno familiar y sociedad? A lo largo de esta presentación

intentaremos responder a estos interrogantes desde testimonios de los protagonistas para quienes el teatro puede devenir en una alternativa de vida.

- Formación del docente de danza clásica en términos del lenguaje. Elisabeth Estela Crovi

La danza, tan poco objetivable, tan efímera, se transmite, se aprende y se experimenta desde la potencia del cuerpo, desde lo que el cuerpo, tan difícil de asir, es capaz de hacer. Lo que el cuerpo hace se nos suele escapar, porque no siempre podemos articular su evidencia material y experiencial en términos del lenguaje, o porque no siempre tenemos la manera o las palabras para traducir el experimentar en un decir. De ahí, una huella más: la que tenemos que congelar y captar (para luego recuperar y desenterrar meticulosamente) cuando intentamos que la huella en la arena de la experiencia del cuerpo propio y de los otros pueda ser dicha en un des-corporizado escrito académico. En las clases, nos planteamos cómo nombrar las instancias que hacen a la enseñanza, cómo escribir aquellas acciones que involucran logros y procesos de enseñanza

- Escuela Quinquela. Un puente al arte. Déborah Joel Barceló, Daniela de los Ángeles Carrazón y Celsa Ramílez
En la Escuela N°9 D.E. 4°, Benito Quinquela Martín, se ha llevado a cabo durante 7 años de manera consecutiva este proyecto que pone su eje en la sublimación de los sufrimientos comunes e individuales que estos niños sufren por pertenecer a una comunidad extremadamente vulnerable. Este año tomamos como eje temático “Los derechos de los niños, niñas y adolescentes”, los estudiamos y a través de métodos científicos comprobamos que no están garantizados. Tomamos las producciones expuestas en nuestro museo y les dimos vida a través de los talleres de Arte Culinario, Cine, Hip Hop y Música.

- Aula Cinética: potenciando la educación dentro del siglo XXI. Matías Francisco Severino y Marcel Márquez Martínez

Los procesos de virtualización de los espacios educativos cada día pueden volverse más concretos haciendo que lo que parece imposible se vuelva posible. A lo largo de esta ponencia se explicará la presentación del proyecto de creación de un Aula Cinética que surgió como una idea en 2018 y que materializamos durante el año 2019, junto a dos integrantes de mi equipo de asistentes académicos, dentro del espacio de la asignatura Taller de Reflexión Artística 1, modificando durante una clase el espacio real del aula para conectarlo al mundo virtual, volverlo dinámico, expandiendo la realidad.

28. Performance, Cuerpo y Voz

Esta comisión fue coordinada por Karina Zayas y se presentaron 3 comunicaciones detalladas a continuación:

- Narra - Acción. Un enfoque corporal. Juan Ignacio Jafella
Experiencia de la práctica durante el 2019 en los talleres “Narra- Acción” y “Voz, gesto y narración” en la

Universidad Nacional de las Artes. Donde trabajamos desde la Bioenergética y profundizamos la relación cuerpo y discurso.

- Re-conexiones. Intervención en espacios no convencionales. María Manuela Márquez

A través de algunas anécdotas de performances en espacios no convencionales, haremos juntos un análisis sobre la posibilidad y necesidad interactiva del arte en sus diversas expresiones. En contraposición al arte solo de consumo. Haciendo hincapié en la búsqueda de espacios para generar interacción y movimiento en el espectador. Resignificar espacios. Conectar con el cuerpo. El reciclaje y el uso respetuoso de materiales y significados. Como la tecnología también nos invita a lo interactivo.

- Habitares performance. Marcela Masetti

Un grupo de performers y artistas plásticos nos invitan a compartir fragmentos de sus creaciones que hablan de las distintas formas de vivir y habitar el vasto territorio de la creación y el movimiento. Revelándonos el libro “Habitar la danza. Territorios del movimiento” de Marcela Masetti, se centra en los continentes de la danza, los hábitos que produce la disciplina, las corporalidades y subjetividades que los habitan y le dan carnadura y las identidades construidas a partir de ese trabajo.

29. Producción de Contenidos Audiovisuales

Esta comisión fue coordinada por Michelle Wejcman y se presentaron 5 comunicaciones detalladas a continuación:

- Drones: producción y legales. Marcos Hurvitz Torres, Manuela Marich y Germán Abal

Esta propuesta busca, a través de las experiencias vividas, tocar los temas de la pre-producción a la hora de realizar un rodaje, para entender qué hay que tener en cuenta a la hora de contratar un servicio de drones, qué parámetros debemos tener en mente para poder realizar una operación aérea segura; y también entender la dicotomía actual entre pilotos de drones ilegales y legales, cómo identificar a los que quieren ocultar la ausencia de papeles e iniciar una concientización básica para poder dejar de invadir el espacio aéreo de forma ilegal, entendiendo las consecuencias de la ilegalidad.

- Ser Artista Digital (Animador de Personajes 3D). Mi Experiencia. José Sinchicay

Contaré mi experiencia como Artista Digital (Animador 3D) llegando a participar en varios proyectos audiovisuales de series animadas infantiles, una película y una publicidad en colaboración con empresas encargadas de la producción de cada contenido en “Mundoloco-CGI” uno de los estudios de animación más grandes en América Latina. Una perspectiva de cómo prepararse, cómo ingresar y cómo sostenerse en el entorno laboral en la mayoría de las ramas que existen en la producción de contenidos audiovisuales.

- Intervenciones Colaborativas. Reconstruyendo Imaginarios. Juan Manuel Fernández y Vera Menicchiatti

En esta etapa de investigación, nos proponemos abordar la producción de obras audiovisuales, utilizando estrategias realizativas, desde una perspectiva colectiva cooperativa. Planteamos un modelo de producción que parte de un diálogo directo con nuestros espectadores, para que se conviertan en productores o realizadores, con el fin de crear intervenciones artísticas en el espacio virtual que forma parte de la tecnósfera. Desde un abordaje de sujetos post orgánicos, con herramientas ya aprehendidas, buscamos re interpretar su cotidiano con estrategias narrativas devenidas de nuestra propuesta.

- La Pre Producción de TV. Mariana Minsky

La pre-producción de un programa de TV es la etapa comprendida desde la concepción de la idea hasta el primer día de grabación o emisión al aire. Es por ello que es fundamental determinar las condiciones óptimas de realización de todo proyecto audiovisual. Suele ser la fase más larga y compleja de todo el proceso de producción. La toma de decisiones en función del producto televisivo a realizar repercutirá directamente sobre las etapas subsiguientes del proyecto.

- Por un Cine de Triple Impacto. María Sol Rassi

Hace años venimos trabajando con formatos de producción que se desarrollaron para otra época y, así mismo, no podemos evitar reconocer que dichos formatos de producción, por excelencia, han sido pensados para producciones que poseen otros recursos económicos, técnicos, culturales y tecnológicos que por un devenir natural los hemos adoptado y llevamos nuestras prácticas adelante bajo estas perspectivas.

30. Sociedad y Política

Esta comisión fue coordinada por Marina Mendoza y se presentaron 7 comunicaciones detalladas a continuación:

- Performance, teoría queer y populismo de izquierda en Buenos Aires. Juan Ignacio Vallejos

La presentación explora nuevas experiencias de populismo de izquierda ligadas a la teoría *queer*, a las performances del colectivo ORGIE, al trabajo de Silvio Lang, de Luis Garay y al documental “Putos peronistas, cumbia de un sentimiento” (2012). Considero que conceptos como el de la fiesta popular rousseauiana o el neobarroso perlongheano pueden contribuir a una redefinición política de lo colectivo y a una asimilación de las luchas por los derechos civiles no a un reclamo individualizante de minorías sino a la imaginación sensible de una mayoría múltiple y proteica.

- Otro Teatro: un proyecto militante en la transición democrática (1985). Ramiro Alejandro Manduca

En 1985, el movimiento Teatro Abierto surgido en el marco de la última dictadura militar argentina persiste con sus acciones. Ese año se impulsaron diversas iniciativas, entre ellas, el ciclo Otro Teatro. En este trabajo reconstruiremos tres experiencias que formaron parte en

el que re-emergen con fuerza prácticas teatrales posibles de ser enmarcadas como militantes (Verzera, 2013). La búsqueda de entrar en contacto directo con la comunidad, de trazar dramaturgias dialógicas con los sectores populares impulsará esta iniciativa que va a contrapelo de la tradición del teatro independiente de la que Teatro Abierto se reconocía como movimiento heredero.

- Festivales internacionales de artes escénicas de Latinoamérica. Natasha Ivannova

Los festivales internacionales de artes escénicas difunden a los teatristas y generan un intercambio cultural de relevancia artística y social. Mediante espectáculos en el espacio público y talleres gratuitos acercan el arte a las clases humildes. Junto a lo que expresan las obras se transmiten también, mediante las distintas charlas y el encuentro de programadores, aspectos políticos y sociales de cada país, que cruzan las fronteras más fidedigna y humanísticamente, en un mundo digital movido por intereses corporativos. Convirtiéndose así en una resistencia a la globalización del contenido. Públicos, privados o mixtos, esta ponencia analiza tanto sus aspectos artísticos como sociopolíticos.

- El derecho de autor como haz proyectado en diversos sistemas jurídicos. Ana Carolina Albanese

Se denomina derecho de autor, y pareciera que nos referimos a un derecho (uno solo). Sin embargo, comprende un conjunto de prerrogativas que, en Argentina y en el mundo, se proyectan sobre diversas estructuras de formas distintas. El análisis lleva a comprender cómo estarán protegidas las diferentes obras en el mundo.

- Seminario de Teatro y Testimonio, una escena urgente Valentina Goretti Martínez Torres

El uso del Testimonio ha sido parte del argumento fundante en muchas creaciones escénicas, sobre todo aparecen como documentos posdictadura con el fin de denunciar un hecho de represión, violencia, pobreza, marginalización, explotación. Pero ¿cómo se levanta el testimonio en la práctica escénica? La siguiente ponencia propone compartir las herramientas y materiales metodológicos para el levantamiento del testimonio, comprendiendo la importancia de este en la construcción escénica, que busca desde la memoria y la narración oral adentrarse en los espacios mínimos de una biografía, abriendo estas historias personales a un carácter colectivo y popular.

- Feminismo y teatro independiente. María Fukelman

Desde 2015 en adelante, el movimiento feminista ha crecido notoriamente en la escena pública nacional. Esto, a su vez, también se vio reflejado en el teatro, tanto en los espectáculos llevados a cabo como en las reflexiones y actividades colectivas organizadas por teatristas. En el presente trabajo, por lo tanto, nos proponemos observar cómo dialoga esta dinámica de transformación social con el teatro independiente de Buenos Aires. Ese circuito de producción donde, al igual que en el feminismo, lo que prima es el deseo.

- Teatro imagen: el valor político de la quietud y el silencio. Mariela Rígano

Ante un contexto global de creciente desigualdad social, violencia y fragilidad institucional, el acceso ilimitado a la información parece contrariar las expectativas democráticas y plurales. Los gobiernos totalitarios tendieron a controlar, imponiendo la quietud, el aislamiento y el silencio, aunque, en los contextos actuales, el disciplinamiento parece recurrir a otras tácticas. Las actividades de teatro imagen resultan un foco importante de resistencia cultural y denuncia política. Pretendamos analizar la ocupación del espacio con el teatro imagen como intervención política, la respuesta crítica que implica la irrupción de una imagen quieta y una intervención social sin palabra y el valor político de resistencia de la quietud en el teatro.

31. Sonido y Musicalización

Esta comisión fue coordinada por Rony Keselman y se presentaron 6 comunicaciones detalladas a continuación:

- Música original y diseño sonoro: proceso creativo en la obra teatral Los descendientes. Pablo Bas

Análisis, descripción, audición de materiales y visualización de imágenes acerca de los procesos creativos para la composición de música original y el diseño sonoro de la obra de teatro Los descendientes, escrita y dirigida por Julia Lavatelli. Producida por el Programa Teatro Nacional Argentino – Teatro Cervantes Produce en el país, se presentó en la Sala La Fábrica de la UNICEN, en Tandil, entre agosto y septiembre de 2019. La exposición abordará los criterios y métodos de trabajo, interacción de lo sonoro musical con los demás lenguajes escénicos.

- Micro Discos (o el Twitter de la Música). Gonzalo Elizondo

Micro Discos es un dogma y un sello discográfico destinado a la grabación, producción, difusión y comercialización de obras musicales, a través de plataformas virtuales. El objetivo principal de este dogma es revalorizar la escucha de discos, adaptándolos a los tiempos que dispone la sociedad en el siglo XXI. La forma para cumplir dicho objetivo se lleva a cabo a través de la creación de obras musicales originales que cuentan con una duración máxima de 10 minutos, conformadas por micro canciones, que se rigen según reglas específicas de grabación y producción, buscando retratar a través de estos procesos la autenticidad de la música.

- Todos so(na)mos iguales. Globalización sonora en los nuevos portales de contenido audiovisual en la red. Gustavo Alcaraz

En un trabajo de análisis comparativo nos preguntamos sobre que identidad se está forjando en las bandas sonoras de los últimos trabajos ficcionales que dominan el mercado audiovisual distribuido por sistemas de *streaming*. Estamos en presencia de un abanico muy amplio de propuesta argumentales pero ¿estas propuestas son acompañadas por un trabajo creativo desde lo sonoro?

¿Estamos normalizando el oído del consumidor medio de estas obras? Creemos que todo suena igual. Será que no es necesario que suene distinto o que, simplemente, nos enfrentamos a una automatización del trabajo creativo.

- Níspero - Una Sonoturgia Inmersiva. Juan Fernández Torres

El presente trabajo pone en discusión los modos en que el diseño sonoro, desde su propuesta inmersiva, hace su aporte a la construcción dialéctica entre la puesta en escena y la construcción dramaturgica. El mismo, parte del diseño en la obra de teatro Níspero, haciendo un abordaje creativo de la dramaturgia desde la materia sonora. Indagación procesual y experimentación creativa sobre los recursos que habilitan el lenguaje sonoro para diseñar y construir los territorios escénicos en la mente del espectador.

- Show control: hacia la convergencia operativa de los espectáculos. Iván Grigoriev

Cada vez más espectáculos necesitan de la precisión que permite el comando único. ¿Cómo comprender este nuevo paradigma de la técnica teatral? ¿Cómo afrontarlo desde la operación y desde el diseño? Debemos romper la segmentación, el trabajo interdisciplinario es cada vez más necesario y urgente. Entender el trabajo del colega es una premisa que debemos ponernos enfrente, sin especializarnos en una nueva área debemos poder manejar lenguaje y mecanismos de trabajo de áreas que nos son laterales pero que terminan siendo convergentes. Un técnico que no comprende su entorno es un paria tecnológico.

- Sonido Escénico. Malena Graciosi

Consideraciones acerca del sonido en el marco de las artes escénicas y performáticas surgidas de la experiencia del Laboratorio de Sonido Escénico. Resultados de la investigación y conclusiones acerca del panorama actual del sonido escénico como disciplina artística, técnica y profesional.

32. Actuación

Esta comisión fue coordinada por Cecilia Gómez García y se presentaron 6 comunicaciones detalladas a continuación:

- El cuerpo de las máscaras. Lydia Nieves Di Lello de Lesser

En el teatro se juega la rostridad. Pero la rostridad Otra, a veces mediatizada por la máscara. Mi ponencia se ocupa del universo de las máscaras, su valor poético, su valor pedagógico, la distancia máscara-rostro y el vínculo máscara-cuerpo del actor en diversas propuestas teatrales en Argentina. A partir de la máscara neutra inicio un recorrido que, atraviesa diferentes estilos hasta la consideración del maquillaje espeso, como máscara blanda sobrecargando la piel del actor. Extrañamiento, duplicidad, presencia o ausencia del cuerpo se manifiestan en las performances de los artistas de las puestas analizadas en este escrito.

- Ser actor. Benjamín Cortés

Durante siglos, el actor ha sido la parte neurálgica del fenómeno teatral, sin embargo, a través de los años su quehacer se ha transformado entre el ser y el hacer. La educación en la actuación parte de la premisa de enseñar a actuar a los individuos, sin percatarse que, la fundamentación no se encuentra en el hacer, sino en el ser. Por lo mismo, más allá de una metodología o técnica, propongo la construcción de modelos para el desarrollo de la disciplina, a través de una conferencia práctica donde el asistente experimentará los principios planteados en el trabajo.

- Técnica Meisner: la pieza clave de Meisner para la actuación. Yoska Lazaro

La técnica Meisner es considerada como uno de las técnicas más efectivas para el trabajo del actor proporcionando singularidad, precisión, potencia y honestidad escénica. Desde el 2011 investigamos y desarrollamos la técnica elaborada por Sanford Meisner en nuestra escuela de formación La Pieza Meisner dirigida por Yoska Lázaro, donde progresamos pedagógicamente la técnica conformando una propia. Una filosofía de la actuación que genera actores y directores artesanos y cuyo trabajo es apreciado por su exacerbación del aquí y ahora de Stanislavsky.

- “El Método” de Lee Strasberg y la dirección de actores. Eliana Beatriz Migliarini

Luego del quiebre en la actuación tradicional que marcó Konstantin Stanislavsky, dándole paso a “la verdad en la actuación”, Lee Strasberg crea “El Método”. Técnica de actuación que establece un sistema para que el actor pueda abordar una interpretación más realista, verdadera y precisa. Al estar basado en una serie de ejercicios puntuales, el actor logra afinar su instrumento por ello este método es ideal para la dirección de actores. No solo guía al actor sino también logra que el mismo consiga lo que el personaje requiere y lo que el autor y el director proponen.

- El teatro: ¿Otra especie en extinción? Esteban Roberto Vicario

Trabajo de investigación que trata sobre la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en el mundo del arte dramático. Un análisis en base a una obra de teatro en proceso sobre cómo las tecnologías se incorporan a la escena. Experimentación sobre las modificaciones corporales y la invisibilidad psicofísica de los actores / actrices.

IV. Rondas de Presentación de Proyectos

Las exposiciones de los proyectos se organizaron en rondas de presentación donde los expositores contaron con 7 minutos y 14 imágenes para conceptualizar sus proyectos y/o experiencias audiovisuales y escénicas significativas. En esta oportunidad se presentaron el 27 de febrero en 8 comisiones en los horarios de 11 a 14 y de 15 a 18 horas en la Sede Jean Jaurès 932.

a. Escenografía, Vestuario y Procesos Creativos.

Coordina: Eugenia Mosteiro. Expositores: 13. Asistentes: 21

b. Proyectos Audiovisuales [a]. Coordina: Mariana Minsky. Expositores: 12. Asistentes: 18

c. Proyectos Audiovisuales [b]. Coordina: Rony Keselman. Expositores: 7. Asistentes: 11

d. Proyectos Escénicos. Coordina: Cecilia Gómez García. Expositores: 11. Asistentes: 20

e. Imagen, Trasmidia y Videojuegos. Coordina: Wenceslao Zavala. Expositores: 7. Asistentes: 12

f. Proyectos Audiovisuales. Coordina: Marcelo Lalli. Expositores: 12. Asistentes: 14

g. Proyectos Escénicos [a]. Coordina: Ayelén Rubio. Expositores: 10. Asistentes: 11

h. Proyectos Escénicos [b] Coordina Ariel Bar On. Expositores: 12. Asistentes: 22

A continuación se transcriben sintéticamente los contenidos de cada comunicación presentada al Congreso, redactada por sus propios expositores.

a. Escenografía, Vestuario y Procesos Creativos

Esta comisión fue coordinada por Eugenia Mosteiro y se presentaron 9 comunicaciones detalladas a continuación:

- Cuerpo y maquillaje. Como materializarlo y que sea expresivo.

Eugenia Mosteiro

El objetivo de esta ponencia es tener presente el cuerpo, pues este mismo cumple un rol fundamental al momento de tener que caracterizar un rostro, tomando al mismo como un juego y donde el compromiso es la toma de conciencia, para que finalmente ese ensamble entre el rostro y el cuerpo sea expresivo. Para esto, es necesario un punto de partida, dónde arribar, **cómo, cuándo, para qué y dónde utilizar las opciones a medida que se camina, se organizan las vivencias y se resignifican más allá de las herramientas propias del maquillaje.**

- Mujer que brota y florece.

Luciana Chocha

Se trata de una serie de collage originales, únicos, hechos a mano. Una reflexión visual del proceso creativo que estamos transitando las mujeres, un proceso de empoderamiento desde nuestra fuerza natural, respetando la ciclicidad para poder crecer y florecer orgánicamente. Utilizo la técnica de collage porque es una disciplina que habla de integración. Es la integración de partes que en un principio parecen inconexas, pero que con buen ojo, inspiración y trabajo se unen creando una nueva forma. Es el valor de la suma de las partes que son, en efecto, el todo.

- Procesos creativos en el arte textil y la biofabricación.

Ana Paula Hall

Los procesos creativos en el arte textil multidisciplinario como tratamiento de materia tangible a lo intangible (a través del sonido), flexible a los contextos y partícipe de un proceso circular de biofabricación con procesos vinculados a la naturaleza, el bioarte, el cuerpo y el videoarte como interfaz de comunicación. Transformar el entorno es una manera de adaptación al contexto en el que estamos inmersos y adaptarlo a un ciclo regenerativo es la intención para que este proyecto se lleve a cabo.

- La puesta en escena teatral y el trabajo del equipo artístico.

Héctor Calmet y Alfredo Martín

A partir de distintas puestas: *La Tempestad* de W. Shakespeare, *Abandonemos toda Esperanza* de F. Sánchez, *La Fachalfarra* (sobre *Ferdynuke* de W. Gombrowicz), todas ellas, adaptadas y dirigidas por Alfredo Martín y trabajadas en equipo con Héctor Calmet y los distintos rubros artísticos. Se repararán las etapas y alternativas de la concepción de la puesta. Cómo se plantea la obra desde el texto, el trabajo de actuación del elenco, la constitución final del espectáculo y el ingreso de los otros rubros creativos: música, vestuario, proyección de imágenes audiovisuales, coreografías, etc.

- Tecnologías Textiles Aplicadas al Vestuario Escénico.

María del Carmen José

Realización de vestuario volumétrico para *L'enfant et les sortilèges*, opera presentada en el Teatro Colón. Articulación de trabajo en equipo del Instituto ISA y el Teatro Reggion, muestra del proceso de construcción de parte del vestuario con la Técnica de Sublimación Textil. Suma de arte, diseño y tecnología, que aporta riqueza visual al espectáculo, influye a favor del presupuesto y al desarrollo creativo de diseñadores y realizadores. La técnica favorece el trabajo grupal y es efectivo para el teatro independiente, ya que aplica a vestuario y escenografía. Es eficaz en creatividad, estética y logística.

- Laboratorio coreográfico sobre el ritmo.

Leticia Miramontes y Viviana Vásquez

El ritmo social y la individuación, factores de la construcción rítmica del artista, puesto en juego como disparador coreográfico. Inspirado en las ideas de Mauss, Mechnic y Michon, este laboratorio hace foco en el ritmo individual, en el movimiento propio del artista como ser social impregnado de sus vivencias, su formación, sus objetivos y experiencias, para luego relacionarlo con lo colectivo. Esta otredad tomada como punto de partida de creación de movimiento generará lenguajes de movimiento propio, personales que luego en su participación junto al grupo, (con sus individuaciones respectivas), crearán nuevos universos rítmicos.

- Chin-Gu Containers.

Betania Rabino y José Ignacio Ponce Aragón

Presentación del proyecto de dirección de arte y escenografía realizado por Wonderline Studio para *Chin-gu Containers*. Una nueva experiencia de teatro inmersivo coproducida por Pipa, Minina Fund y Ciudad Cultural Konex. La historia comienza con la llegada de la señorita Chin Gu a Buenos Aires, quien instaló su depósito en el predio del Konex. De origen oriental y con actividades de dudosa legalidad, la empresa sub-alquila sus containers para organizar reuniones clandestinas.

- Fotografía Newborn.

Jessica Gheggi

Fotografía Newborn, es una técnica fotográfica que se realiza a bebés recién nacidos, es un recuerdo único para la familia, es un acto que necesita de varios factores para que el mismo sea realizado con profesionalismo y que el arte fotográfico sea en función y acompañamiento de

los requerimientos de la familia. Es una experiencia única. Además se caracteriza por ser una especialización en fotografía moderna, una técnica con tendencia, ya que participan técnicas de dirección de arte, escenografía, fotografía, dirección y composición, psicología, edición fotográfica, producción digital e impreso.

- Procesos creativos re-itinerantes: estadios claves en las instancias proyectuales. Luisa Marcosian y Bernardo Nóbrega

Los procesos creativos requieren múltiples enfoques a la hora de llevarse a cabo. Se analiza la mejora constante de la interacción entre creador y creación resultante. Los procesos creativos re-itinerantes se plantean como procesos reflexivos en los que se itera múltiples veces para validar o modificar si lo que se está desarrollando está por buen camino o requiere un cambio. Inspirados en los procesos naturales que son inteligentes y evolucionan, en las instancias proyectuales se debe entender a las personas / diseñadores como parte del proceso, nutriendo el resultado como lo hace la naturaleza.

b. Proyectos Audiovisuales [A]

Esta comisión fue coordinada por Mariana Minsky y se presentaron 7 comunicaciones detalladas a continuación:

- El futuro del cine depende de una correcta y urgente. Ramón González y Rafael Prieto

El FICAB es un proyecto que invita a generar un nuevo espacio de encuentro, formación y exhibición de obras de creadores emergentes. Abrir las puertas de un festival implica la construcción de público, por ello, uno de los objetivos principales del festival, es utilizar la Alfabetización Audiovisual para formar espectadores, y a nuevos generadores de mensajes de reflexión sobre la importancia del lenguaje audiovisual y el impacto que tienen en la sociedad. Proponemos un espacio para potenciar su vocación de ciudadanos que pertenecen a una época interpelada por las imágenes desde su nacimiento.

- Volkamenia - Realización de un proyecto. Irina Lescano

Los pasos que se deben tener en cuenta a la hora de realizar un proyecto, ya sea un corto animado, comic, etc. Se utilizará, como ejemplo, uno de mis proyectos al cual titulé Volkamenia, que será realizado en formato historieta y cortometraje.

- Ciudadanas y militantes. Sonia Helman

Avance en la investigación y desarrollo del documental que relata las vidas de dos mujeres, una peronista y la otra de izquierda, que vivieron a lo largo del siglo XX y participaron en la vida política, integrando la primera camada de ciudadanas con derecho a voto.

- Siesta. Rocío Gentile

Siesta busca transmitir lo efímero de un sueño, la tarde secreta de un barrio del conurbano. El sonido de los pájaros, el silencio de una siesta general, la luz del sol, atrevida, entrando a la pieza y cambiando el aire. La sensación de descanso, el placer íntimo de relajarse y

transportarse al mundo de los sueños, es la principal propuesta de esta obra.

- Aluvi3n: Un pa3s, seis historias, la misma lucha. Rafael Arcángel Prieto Macia, María Alejandra Blanco y Ramón González

Aluvi3n, largometraje de ficci3n independiente, basado en una idea de Ame Blanco, guion de Adriana Valetti y Gonzalo Campos. Seis historias se entrecruzan durante la sanción de la reforma previsional en diciembre del 2017: Rawson, Córdoba, Recoleta, Saladillo, Microcentro, Florencio Varela. Este proyecto representa federalmente como nos vemos afectados por las decisiones políticas que nos rodean y también busca la emoción, la ruptura de la cotidianeidad, la pequeña lucha en el espacio privado. Las protagonistas recorren espacios circulares, algunas pueden salir, otras deambulan infinitamente.

- Respira. Claudio Cané, Cristina Edith Santorufo, Gabriel Santorufo y Norma Adriana Bianco

Video arte producido con poemas, sonidos, cuerpos en escena y diapositivas del artista Aldo Tambellini. Los actores son "transparentes" mientras se mueven por el escenario y juegan con estas luminiscencias. Las diapositivas hechas a mano (lumagramas) se proyectan sobre telas desde un proyector, acompañadas por el relato de poemas y una banda musical especialmente producida. Los actores utilizan el espacio blanco-negro y el área de luz para desarrollar sus movimientos. También se utilizan las telas para crear nuevas imágenes simulando nuevos planos y un espacio tridimensional. Fue presentada en septiembre de 2019 en Tabellini Art Foundation (Boston) y Synesthesia (Brooklyn, NY).

c. Proyectos Audiovisuales [B]

Esta comisión fue coordinada por Rony Keselman y se presentaron 5 comunicaciones detalladas a continuación:

- Les Souvenirs. Denise Lorenzon

Lucrecia (22) se revuelve en pensamientos que nunca puede conectar. Su vida gira en torno a creer en los universos paralelos que la rodean y busca sin cesar la respuesta a las causalidades que el destino le pone delante. La metáfora como forma. Cada objeto que encuentra desencadena una historia y ella incesante busca su significado. La frustración de no comprender qué somos, para qué estamos. Aun así, Lucrecia vive maravillándose por las pequeñas cosas, cree en la magia de los instantes.

- La Chimenea: una experiencia audiovisual en la Universidad Nacional de Avellaneda. Ana Clara Cejas y Daniel Guillan

En el barrio industrial de Piñeyro, Avellaneda, hoy existe una universidad pública donde funcionó un lavadero de lanas. En el patio permanece su chimenea que nos remite a esa época pasada. Retomamos el concepto de producción, esta vez como producción de sentido desde lo académico y artístico, siendo el eje, desde el 2017, de este ciclo de música realizado por estudiantes, docentes y no docentes de la UNDAV. Las bandas dan un

show frente a la comunidad universitaria trabajando en conjunto para realizar un producto audiovisual de alta calidad que les servirá para difundir su trabajo.

- Vuelan Vuelan. Valentina Cayetano Kelly e Isabel Macías
Frente a los problemas de la infancia, los celos, las rivalidades, la competencia, los chicos hacen lo que pueden. Frente a los problemas de los grandes, también. ¿Qué es un juguete? ¿Qué hay más allá de las circunstancias? Un mundo fantástico es una salida posible. Cada aventura trata de ganarle lugar a la realidad o, por lo menos, ayuda a mirar la vida desde otra perspectiva.

- CC16 (Casilla de Correo 16) Archivo Jon Villelabeitia. Marina Villelabeitia
Preservar y poner en valor el archivo fotográfico y audiovisual de Jon Villelabeitia, cineasta vasco pionero del documentalismo en Patagonia, afincado en Comodoro Rivadavia a fines de los '50 y Centro Audiovisual de la Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco. Para las acciones de conservación, restauración y digitalización de originales se ha obtenido un convenio con la Filмотeca Vasca (San Sebastián) y para la investigación, contextualización, catalogación de su obra se está trabajando con el investigador Josu Martínez de la Universidad del País Vasco UPV/EHU.

d. Proyectos Escénicos

Esta comisión fue coordinada por Cecilia Gómez García y se presentaron 8 comunicaciones detalladas a continuación:

- Opera Independiente en Montevideo. Yael Carretero y Sergio Marcelo de los Santos
“Opera joven”, una experiencia de ópera independiente, invita a exponer una reflexión en el trabajo colectivo e independiente en el campo de la ópera. En estos últimos años, en Montevideo y la región surge la necesidad de generar contenidos propios, auto gestionados y fuera del circuito formal. Esta impronta además responde a la necesidad de crear instancias de formación, generando un espacio de desarrollo propio para músicos, diseñadores, cantantes y directores. Nuestra exposición apunta a reflexionar sobre el quehacer de éstas compañías y las posibilidades de autogestión.

- Para Morir/No Morir. Estrategias para la composición de una obra de danza escénica. Ilda Mariana Di Silverio y Javier Crespo
Para Morir/No Morir es una obra de danza escénica que realizamos como Trabajo Final de Graduación en el marco de la Licenciatura en Composición Coreográfica con mención en Danza, de la Universidad Nacional de las Artes. En esta presentación nos proponemos describir, analizar y poner en reflexión el proceso creativo de esta obra, dando cuenta de las problemáticas y los interrogantes surgidos, así como de las estrategias desarrolladas para abordarlos, focalizando el interés en la composición y la dirección.

- Encuentros en la música. Nicolás Nahuel Troncoso
Desde la Compañía de Arte Participativa ICMUs (directora Lic. Patricia Pellizari) presentamos el proyecto “Encuentros en la Música” que reúne a musicoterapeutas, artistas diversos y a la comunidad, para el desarrollo de una acción en conjunto, basada -en primera instancia- en un proceso de encuentro y reconocimiento del capital social y expresivo del territorio. La estrategia básica del proyecto es el encuentro en la música (concebido como un tiempo y un espacio de promoción y despliegue de hábitos de convivencia comunitaria) y en lo vincular que esto conlleva.

- La vida es sueño: una experiencia sonora teatral inmersiva. Guillermo Leonel Novelli y Bruno Leonardo Martellotta
Calderón de la Barca nos habla hoy, aquí y ahora, de un tiempo que todavía no llegó, pero que se aproxima irremediamente. Tiempo de voces cruzadas, en movimiento constante, de sonidos que flotan y se pierden detrás y delante de nosotros, y que a su vez reaparecen y nos envuelven en un *loop* eterno; de objetos que suenan y resuenan por sí mismos, fuera de control, desafiando el silencio. La Vida es Sueño 2020 (en versión libre de Bruno Martellotta), es un clásico reversionado en proceso de re-sonorización y en búsqueda de una experiencia escénica integral e inmersiva.

- Desde el silencio podemos ser voz. Andrea Elizabeth Torchetti
La expresión artística alcanza niveles sublimes de expresión. Expansión y contracción, parir y dar vida. ¿Se puede ser voz desde el silencio? Mi performance está aplicada desde la mirada de artista visual, la creación desde el barro a la pieza. Desde un cuerpo inerte bloque de barro a la vida creada por las manos de quién lo toca (voz). Decir sin hablar, solo expresar.

- Teatro Imparable, teatro aplicado y su función social. Mariano Sebastián Rey
El teatro como plataforma de comunicación para interactuar en el público adolescente. Las violencias que sufre la población juvenil son abordadas desde el lenguaje teatral interactivo. Teatro Imparable enfrenta a las nuevas violencias, combatiendo desde diferentes escenarios la ignorancia.

- Mecha. Matías Genovesi
La obra narra la historia de un abogado que desaparece misteriosamente. Un grupo de mujeres se ven muy vinculadas al hecho y la trama se enreda más cuando envían a un fiscal para esclarecer los hechos. Con humor e intriga se despliega este policial, que reflexiona sobre la corrupción, la hipocresía y los estereotipos. Esta obra fue escrita por Andrea Marrazzi bajo la supervisión de Javier Daulte en la Diplomatura en Dramaturgia del Centro Cultural Paco Urondo de la Facultad de Filosofía y Letras (UBA) que cuenta con el apoyo de Argentores, Sagai, AADET y la Asociación Argentina de Actores.

- Teatro de Suspenso y la articulación del grotesco al absurdo. Mabel Susana Galarza

Proyecto Teatral *Más Allá de las Paredes* de Daniel Santos. Una historia de tipo enroque que impacta el suspenso y el misterio en desatadas pasiones conquistables. El humor histriónico y la ironía hacen cómplice al juego amoroso, sobre un matrimonio que recibe la inesperada visita de una vecina sugerente y excitante. Comedia que paso a paso se va desvirtuando, todo aquello que uno cree que está por suceder, será exactamente lo contrario, cada avance que la historia da, descubre una nueva situación de interés y al final el espectador queda sorprendido. Un trabajo actoral vital y profundo.

e. Imagen, Transmedia y Videojuegos

Esta comisión fue coordinada por Wenceslao Zavala y se presentaron 6 comunicaciones detalladas a continuación:

- Proyecto Centros Clandestinos | Reconstrucción virtual interactiva. Diego Cagide

Centros Clandestinos (www.centrosclandestinos.com.ar) es un conjunto de documentales interactivos de algunos de los Centros Clandestinos de Detención más representativos de la última dictadura militar. Se trata de una reconstrucción virtual realizada a partir de documentación existente y fundamentalmente a los testimonios de sobrevivientes, con el objetivo de ser un aporte a la construcción de la memoria y a la revisión crítica de nuestro pasado. El proyecto complementa el recorrido virtual con testimonios de sobrevivientes que describen situaciones, historias y experiencias vividas.

- Instalaciones electrónicas y diseño lúdico: La jugabilidad como motivador de la praxis artística. Sergio Guerrero

A partir de las nuevas tecnologías, el *game art* y los videojuegos experimentales, se ha potenciado un contexto que revaloriza lo lúdico, acercándolo al arte contemporáneo. En dicho marco, las instalaciones electrónicas comienzan a incorporar el juego y el jugar como componentes estéticos, desde un posicionamiento crítico y práctico más amplio, lo cual da como resultado múltiples posibilidades expresivas poco exploradas. Se presenta así un área fecunda de experimentación, donde el autor mediante la obra *Introyección* recorre los límites entre la ludología, la obra de arte, el espectáculo y sus posibles encuentros transversales.

- Nuevas Herramientas. Realización de Proyectos Personalizables con Software Libre Moldeo. Marcela Polischer y Aimé Guzmán

Se mostrará la herramienta digital Moldeo, software libre desarrollado en Argentina, para la generación y sucesivas transformaciones de Proyectos personalizables, con los que estamos trabajando contenidos Transmedia, aplicables a diversas actividades docentes y artísticas. Los cuáles, además, permiten ser manipulados en tiempo real y de una forma amigable y lúdica. El Ciclo del Agua, para interactuar en el Aula escolar. LAB Dibujo Digital, con tabletas. Collage Digital en Movimiento. Bo-

cos Escenográficos en Transformación. Cuerpo Expandido. Visuales Auditorítmicas.

- Diseñando usabilidad en un videojuego cuántico. Joaquín Ober

Diseñar la experiencia de usuario para un *shooter multiplayer* con viaje en el tiempo, en tiempo real y los desafíos que eso implica. Usabilidad, entendimiento de objetivos, comprensión de contexto y flujo de la partida, todos esos factores se conjugan al momento de diseñar Quantum League, un juego donde literalmente cada segundo cuenta.

- Realización y producción en Realidad Virtual. Guillermo Corfias y Gustavo Pérsico

El mundo audiovisual evoluciona día a día a pasos vertiginosos. Lo último en este campo es el uso de diferentes dispositivos para entender, recrear y modificar el entorno. Las Tecnologías de VR, VA y VM toman esta iniciativa para modificar los paradigmas de la educación, la comunicación y el entretenimiento.

f. Proyectos Audiovisuales

Esta comisión fue coordinada por Marcelo Lalli y se presentaron 8 comunicaciones detalladas a continuación:

- El equipo y la creatividad en la labor cinematográfica. Marcelo Lalli

Se expondrá el desarrollo de un proyecto áulico consistente en la exploración creativa de dinámicas intra e inter grupales. Sus fines pedagógicos están al servicio de una investigación sobre las relaciones humanas en la labor técnica y artística, fue desarrollado durante el segundo cuatrimestre de 2019. La ponencia dará cuenta de la concreción del proyecto, de su evolución a través de su puesta en desarrollo, como así, las conclusiones obtenidas del mismo.

- [Yo]Deseo - De la importancia de nuevos dispositivos. Víctor Fugita

Desde la modernidad cinematográfica que apreciamos la importancia del punto de vista de un objeto audiovisual. Entre el cineasta y el mundo sensible entretanto, está la cámara. Y entre el espectador y la película, una pantalla y un proyector. [YO]Deseo es un cortometraje grabado con un dispositivo artesanal, entendiendo que la necesidad artística debe desprenderse de la arbitrariedad industrial tanto cuanto pueda.

- Invasión. Una batalla infinita. Malena Souto Arena

Las tendencias audiovisuales son una problemática actual en el campo del arte y la academia. Presentaré una experiencia en la que participé como curadora e investigadora bajo el EJE Innovación en el que los nuevos medios fueron objeto de reflexión. Se trató de la curaduría de una muestra-activación a partir de obras instalativas multimediales durante la exposición homenaje al film *Invasión* dirigido por Hugo Santiago en el Museo del Cine. La propuesta formó parte del Eje Innovación, programa Narrativas Cruzadas, del Ministerio de Cultura de la Ciudad de Buenos Aires.

- Sinestesia Inclusiva - Experiencia VR. Eduardo Daniel Papaleo y Leonardo Salzano

Experimentación realizada por la Fundación de Arte Inclusivo, donde se busca activar los sentidos de manera sinestésica y generar consciencia inclusiva al transmitir la experiencia de apreciación de esculturas al público general y, por sobre todo, a personas con capacidades diferentes.

- CLO: donde el deseo femenino y la liberación sexual convergen. María Natalia Galdoz y Ramón González

Clo es un largometraje de ficción capitular ambientado en Buenos Aires, a comienzos de los '60. El argumento del audiovisual se basa en el autoconocimiento y en cómo la sexualidad influye en la personalidad del personaje principal, Clotilde; quien comienza a entender que la mujer también es un sujeto deseante y no un mero objeto del deseo. De esta forma, Clotilde lucha para quitarse los prejuicios que le han sido impuestos tanto por su madre como por la sociedad en la que se ve inmersa, entendiendo a la sexualidad como símbolo de libertad y expresión emocional, además de placer.

- Gigantes de papel. Guillermo Martín Chabrando

El mundo está ávido de consumir ficción. La industria cinematográfica y televisiva argentina debe estar preparada. Es momento de mostrar nuestra cultura, modo de pensamiento, diversidad territorial, impronta artística, etc. El mundo está ávido por conocernos, pero para lograr un producto del agrado mundial es primordial trabajar sobre temáticas universales con tratamientos, narrativas y estilos acordes a cada proyecto. Gigantes de Papel es una serie de 8 episodios escrita bajo estas premisas. Se presentará el primer episodio ilustrando la ponencia con dibujos a modo de *story board*.

- p.I.E Performáticas Intervenciones Escolares. Maja Patiño

Generar puentes, en el barrio Saavedra, a través de la Expresión Corporal Danza, entre una institución educativa, un museo, a pocas cuadras de la misma y universidades de arte. Creando colectivamente un *flashmob*, que se filmaría en los Jardines entre las esculturas del Museo Cornelio Saavedra. Durante el proceso creativo, los integrantes nos propusimos estar atentos a las sugerencias y conocimientos aportados por los chicos e integrarlos a la producción estética y artística. Vale destacar que > p.I.E fue seleccionado para el Voluntariado Universitario 2012.

- La Escapada. Pablo D'Amato, Cristian Biedma y Alvar Bello

Cortometraje de ficción, producido por BACIC Producciones. Presentamos La Escapada, el cual se grabó en Buenos Aires y en la ciudad de Tandil, contando con el apoyo de Kia Motors Argentina, música de Maleboux (banda integrada por miembros de Catupecu Machu). Se realizó en 2 fines de semana, grabando tomas en exteriores e interior de Tandil. Breve Sinopsis: Mario y Francisco son dos jóvenes que van a pasar el fin de semana en una casa en Tandil. Sin embargo, al llegar al lugar,

descubren que han estado transportando a una mujer inconsciente en el baúl de su auto.

g. Proyectos Escénicos [A]

Esta comisión fue coordinada por Ayelén Rubio y se presentaron 8 comunicaciones detalladas a continuación:

- Concierto para sonámbulos (Un sueño dentro de otro sueño). Ayelén Rubio

Dos personajes se desdoblaron entre un mundo real y uno de ficción, casi como en sueños. Una canta, trasladándose de un mundo al otro con sus diferentes heteronimias: personalidades poéticas, identidades, que, en principio falsas, se vuelven verdaderas a través de su manifestación. La otra la acompaña tocando el piano, completándola, conteniéndola, justificándola con solo esbozos de razón y sensatez. Opuestas e inseparables. Una obra de Alejandra Zapata, que transita por los diferentes mundos que habitan en cada persona, entre canciones, poemas y proyecciones.

- Primer Encuentro Zonal de Teatro. Carla Alicia Gordanengo

El teatro es un fenómeno personal y social. Ucar (1992) explica que es un fenómeno personal al ser un elemento apropiado para el descubrimiento, desarrollo y crecimiento de la propia persona. Y es también social pues el acto teatral es, ante todo, un acto de comunicación, mediante el cual un grupo de personas comparte una determinada realidad en un momento dado del espacio y del tiempo. Teatro es comunicación, acción, ficción; permite la exploración contextualizada y significativa de los diferentes códigos artísticos facilitando la alfabetización estética. Así, hacer y/o ejercer como espectador de teatro se transforma en un quehacer artístico. Un hacer desde la reflexión crítica en el que la búsqueda, la experimentación y la creación se ejercen con libertad responsable y mediante el empleo de lenguajes alternativos.

- Teatro en la empresa Pablo Shinji

Transité el mundo de empresas multinacionales durante 13 años. En una presentación de productos sentí la necesidad de fortalecer la comunicación corporal, ya que el cuerpo transmitía algo opuesto a las palabras. Incursioné en el teatro como complemento de mi trabajo. Mientras caían las torres gemelas de New York, me pregunté si realmente estaba haciendo lo que deseaba hacer. Dejé mi actividad en las empresas para dedicarme exclusivamente al teatro. Hoy, soy director de la escuela de teatro La Fábrica Teatral ubicada en Garín (ciudad donde me crié), donde anualmente estudian más de 100 alumnos.

- Las dadoras. Alejandra Endler

Cosmogonía de obra. Lo grupal como fortaleza. Un breve CV de la Cía. Actrices creadoras: Brenda Costa, Alejandra Endler, Luciana Cruz, Natalia Giardinieri. Nuestra compañía se creó durante el laboratorio de Creación escénica que dictó Bartis en el Cervantes (2017), donde participamos. Luego nos dirigió Diego Reinhold, en Microteatro (Alisado Braisleño, de Brenda Costa. 2019).

Actualmente, trabajamos en la creación de nuestra primera obra larga.

- Happening Proyectual “Naturaleza”. Amalia Corina Soto

Happening Proyectual *Naturaleza* De las sombras a la luz. Episodial Proyectual con alumnos del Profesorado Arte Escénico Episodio 1ro. *Las Sombras*. Episodio 2do. *La Tierra*. Episodio 3ro. *La Luz*. Intervención Artística y Libreto - Amyco / Voz en Off - Esteban Montaña / Actriz Invitada - Corina / Música - Músicos de *La Murga* Marco - 11° Feria de la Cultura Popular y el Libro - Rawson San Juan Año - Mes - Día \ 2019 Octubre 04.

- Selfie luego existo. Danza y tecnologías de la información. Andrea Estefanía López Ponce

En los años 80 del Siglo XX la coalición de varias circunstancias culturales e históricas específicas dieron lugar a la revolución de las tecnologías de la información en Estados Unidos. En este contexto nació *Internet*. En los 90, nació una corriente artística: el *net.art*, una práctica que reflexionaba sobre las conexiones entre el mundo humano y el tecnológico como una de suerte híbrido dinámico.

- El teatro va a salvar el mundo Facundo J. Martínez Reyes y Juan Agustín Brusa

Yo estoy convencido que el teatro va a salvar el mundo. Me llamo Facundo y mi nombre viene del latín. Significa, según la traducción: El elocuente. Es una presión muy grande llevar semejante nombre y no poder hablar. Las vocaciones, muchas veces, vienen dadas por cuestiones personales. ¿Cuántos casos hay de personas que estudiaron medicina después de ver sufrir a un familiar? Lo mío no fue tan filantrópico. Yo les dije que el teatro podía salvar el mundo, pero en realidad lo que necesitaba era que me salve a mí.

- Youtuber al expresarte sos Gardel. Daniel Ricardo Grimaldi, Patricia Esther Yaquino

La unión de las generaciones en la escena dramática, desde la época de Gardel hasta los *youtubers* elegidos por muchos como un ensayo abierto sobre una obra teatral musical con tango y folklore pensada para que interpreten con textos simples e interactuando con el público usando instrumentos fabricados por pacientes y familias.

h. Proyectos Escénicos [B]

Esta comisión fue coordinada por Ariel Bar On y se presentaron 8 comunicaciones detalladas a continuación:

- Intervención artística en el Mercado Norte de la ciudad de Córdoba. María Cecilia Bergero y Santiago Pérez

En 2018 el Mercado Norte de la ciudad de Córdoba, cumplió 90 años. Con motivo del aniversario se realizaron diferentes apariciones sorpresivas (*flashmob*) entre los puestos del mercado con artistas invitados. Cada una de las celebraciones se desarrolló en el marco de una temática en particular, para las que se diseñaron y realizaron intervenciones en diferentes espacios del

Mercado que acompañaron a las presentaciones artísticas tales como arias de ópera y zarzuela, baile y canto folclórico, banda y orquesta sinfónica, circo y otras.

- El cuerpo mágico: ¿Es posible interpretar lo imposible? Jonas Volman

El abordaje de la interpretación en el ilusionismo es un concepto difuso, esquivado por infinidad de tratados teóricos. Cualquier ilusionista podría contradecir esta afirmación, alegando la existencia de infinidad de materiales que podrían guiarme. Sin embargo, con el aporte de mi experiencia en distintas técnicas de arte dramático, pude percibir el malentendido que acontece en la idea de interpretar. Dejando de lado los secretos, mi objetivo es desarrollar una conciencia interpretativa en el ilusionismo, entendiendo al “gesto mágico” como catalizador de lo imposible.

- Furgón. Gonzalo Monzón

Furgón es una obra de teatro contemporáneo que replantea la relación entre espacio del espectador y espacio escénico. Público e intérpretes conviven en una experiencia compartida donde el tiempo transcurre en presente continuo. En el espacio público, el ámbito cotidiano, se generan relaciones contextuales que modifican la convivencia y describen pautas de conducta. Existe un círculo invisible que nos rodea y mantiene distancia con los demás, un agente tranquilizador que demarca la posibilidad de contacto y una necesaria toma de partido.

- La deshilachada, dramaturgia hilvanada. Ana Messina

Una dramaturgia de trama abierta que va dejando retazos a modo de señales. La deshilachada, propone construir la materialidad de un cuerpo que se deshace, que pierde sustancia. La indagación de los cuerpos y su sensorialidad para abordar la metáfora en la escena. La ilustración y la música como alegoría estratégica en la fragmentación y construcción relato.

- Claves para un curso exitoso. Lucas Gagliano

Tu éxito futuro necesita de tu pasión presente, no comiences nada que no libere tus ganas reales, tu pasión, esa que tenés marcada y te hace sentir pleno o plena. Me recuerda cuando comencé a ser payamédico en 2015, iba los días sábados como ahora pero al hospital Álvaro. Días sábados, ya la palabra te lo dice. Significa poner tu día de descanso, día en el que puedes dormir más horas, tenés tiempo para tirarte a tomar sol, salir con tus amigos, ir a un parque, o simplemente estar con tus seres queridos. Sin embargo, elegía ir al hospital, ¿Por qué? Porque me hacía feliz. Muy feliz.

- Lo que trae una Valija. Experiencia en un proyecto colaborativo. María Paz Guerrero

Contar durante un mes con la valija de “Entonces el libro...” de Alex Appella, me llevó a ofrecer 11 talleres, para unas 200 personas, durante junio de 2019. Las experiencias en la UNA, ENS1 Lenguas Vivas, Escuela Psicodrama Pavlovsky, Instituto Glaux y Liceo XII, entre otros han sido tan fértiles, que transcurrido el mes y de vuelta la valija, siguen surgiendo proyectos, confirman-

do que el arte contemporáneo es multidisciplinario y colaborativo. Descubrí este libro, mientras componía un solo de danza sobre mi abuela. Empatiqué con el modo en que la autora trabaja la memoria.

- Femmes Sauvages: danza, música e interacción digital. Gabriela Baldoni, Julia Mann y Ángela Babuin

Femmes sauvages, grupo de investigación escénica interdisciplinaria que reúne a Gabriela Baldoni, artista multimedia, Ángela Babuin, bailarina y Julia Mann, música, crea obras interdisciplinarias donde la tecnología interactiva interviene como mediadora entre sus respectivas disciplinas y les permite dialogar en vivo en escena. Se presentarán dos prototipos: Río bajo el Río, donde la captación de sonidos en tiempo real permite a las performers intervenir una videoproyección. Gotas, donde el movimiento se transforma en sonido por medio de un dispositivo de captación y programación digital.

- Tiempo detenido. Eloísa Marina Guerrero

Tiempo detenido es un happening sobre nuestras acciones diarias y pasadas. Un tiempo detenido que nos lleva a un encuentro en el hoy donde el espectador es invitado a dejar una impronta textual acompañando a una de las acciones de la performer. Detenernos. Pensarnos. Encontrarnos. Mirarnos. Soñarnos. Odiarnos. Mimarnos. Hablarnos. Identificarnos. Sabernos todos humanos en acciones compartidas o solitarias pero reiteradas a lo largo de una vida o en la de varias vidas en diferentes personas y de tiempos. Obra de cruce de lenguajes: visual, corporal, sonoro y verbal.

- Una mirada sobre la horizontalidad de lenguajes y el funcionamiento de las redes de tensiones. María Eugenia González Choque

La presente ponencia se propone trabajar a partir del tratamiento de los signos teatrales que operan en el espectáculo (Yo) y el extraño caso de (ella) para comprender si es posible pensar que este texto espectacular funciona mediante una red de tensiones vincular y crea una horizontalidad entre los lenguajes que lo componen. Para ello, se trabajarán distintas categorías que plantea Hans-Thies Lehmann en su ensayo Teatro Posdramático (2013) cuestionando la idea de jerarquización entre los lenguajes que intervienen en la puesta escénica.

V. Equipo de Coordinación Congreso Tendencias Escénicas y Audiovisuales.

- *Coordinación Académica General:* Andrea Pontoriero
- *Asesoramiento Académico Tendencias Audiovisuales:* Gabriel Los Santos
- *Coordinación:* Victoria Mangiantini
- *Asistencia Coordinación:* Stephanie Krzywinski
- *Auspicios:* Adrián Jara
- *Coordinadores Paneles de Tendencia:* Gustavo Schraier, Gonzalo Arenas Norton, Esteban Cavanna, Christian Smammo y Mariano Frumento
- *Coordinadores Comisiones de Reflexión y Rondas de Presentación de Proyectos:*, Celeste Abancini, Belén

Chardón, Andrea Mardikian, Daniela Di Bella, Nicolás Sorrivás, Ayelén Rubio, Eugenia Mosteiro, Marina Mendoza, Carlos Caram, Andrea Marrazzi, Michelle Wecjman, Rony Keselman, Cecilia Gómez García, Ariel Bar-On, Alejandra Niedermaier, Santiago Podestá, Sara Müller, Wenceslao Zavala, Luciana González y Rodrigo González Alvarado, Juan Pablo Galant, Leticia Cocuzza, Karina Zayas, Marcelo Lalli, Marcelo Follari, Paula Trucchi, Mariana Minsky.

VI. Escritos de los Coordinadores

Se transcriben a continuación los escritos presentados por los coordinadores de las Comisiones de Debate y Reflexión y Rondas de Presentación de Proyectos. Estos *papers* traducen las distintas líneas presentadas durante las sesiones del 27 de febrero de 2020 en la Sede Jean Jaurès 932 de la Universidad de Palermo, los conceptos trabajados por los expositores y el debate posterior. La organización de los mismos es por orden alfabético de acuerdo al apellido del autor.

Se detalla el índice con autor, título y página donde se encuentran los escritos elaborados por los coordinadores:

- Abancini, Celeste - *Lo corporal como potenciador de las dramaturgias contemporáneas*
- Bar-On, Ariel - *¿Una independencia ficticia?*
- Bar-On, Ariel - *Renovar las preguntas*
- Chardon, Belén - *La producción de sentido en la polifonía: Dirección de Arte, Vestuario y Escenografía*
- Cocuzza, Leticia- *Consumo, televisión y plataformas Nuevas producciones estéticas y artísticas en la era digital*
- Cocuzza, Leticia - *Pedagogía aplicada Estrategias de enseñanza pensadas para docentes del campo artístico y audiovisual*
- Follari, Marcelo- *Sociedad y política en el marco de las tendencias escénicas*
- Gómez García, Cecilia - *Técnicas de actuación*
- Gómez García, Cecilia - *Proyectos Escénicos*
- González Alvarado, Rodrigo - *Plumas que caen*
- González Alvarado, Rodrigo - *Trademark y apropiaciones a oscuras*
- González, Luciana - *Sentidos culturales*
- Keselman, Rony - *Sonido y Musicalización*
- Keselman, Rony - *Proyectos Audiovisuales*
- Lalli, Marcelo - *El dispositivo como herramienta de creación, expresión e inclusión para nuevos contenidos audiovisuales*
- Lalli, Marcelo - *Nuevas convergencias en la producción audiovisual*
- Mardikian, Andrea - *La vocación del actor*
- Mardikian, Andrea - *El proceso creativo como encuentro de diversidades*
- Marrazzi, Andrea - *Reflexiones sobre la escritura teatral*
- Marrazzi, Andrea - *Técnicas y experiencias actorales*
- Mendoza, Marina - *Activismo artístico-político entre el teatro militante y la intervención del espacio público*
- Mendoza, Marina - *Comunicar en red alcances y limitaciones del paradigma digital en el ámbito audiovisual*

- Minsky, Mariana - *Tendencias audiovisuales: Entre el compromiso y la innovación*
- Mosteiro, Eugenia - *Escenografía, vestuario y procesos creativos*
- Mosteiro, Eugenia - *Actuación*
- Müller, Sara - *Tensionando lo real*
- Niedermaier, Alejandra - *Fotografía y Tratamiento de la imagen*
- Niedermaier, Alejandra - *Guion y Narrativa*
- Rubio, Ayelén - *El ser teatral*
- Sorrivas, Nicolás - *El encuentro entre disciplinas como respuesta a la escena contemporánea*
- Trucchi, Paula - *Los desafíos de las nuevas narrativas transmedia*
- Wejcman, Michelle - *Todos podemos hacer algo*

VII. Papers enviados al Congreso por los expositores (presentados en orden alfabético)

Se presentan a continuación los *papers* enviados tanto a las comisiones de Debate y Reflexión como a las Rondas de Presentación de Proyectos (59 comunicaciones) [Ver textos completos de los autores en el Capítulo II, desde la p.- 119 de la presente edición, continuando en la Edición 47 de la publicación Reflexión Académica en Diseño y Comunicación.]

Abstract: The Scenic and Audiovisual Trends Congress has been held since 2019 as a need to consider the interdisciplinary crossings that have been taking place in the field of design and the arts in their scenic, audiovisual, musical, transmedia and digital variants with all the implications they have on new platforms and technologies.

On this occasion, the meeting was held at the Faculty of Design and Communication of the University of Palermo on February 27 and 28, 2020 in Buenos Aires, Argentina. The complete agenda of the works exposed is detailed both in the trend panels, the debate and reflection commissions, the rounds of project presentation and the professional experience forums that includes the summaries of the presentations and the papers with the reflections presented by the coordinators of each of the commissions. In addition, it contains the complete list of government sponsorships and the presentation of the sixth publication of the Congress. Finally, it includes a selection of the communica-

tions and papers (articles) sent to the Congress (the same ones presented alphabetically by the author).

Keywords: acting - audiovisual - characterization - cinema - circus - cosplay - body - dance - theater direction - distribution - documentary - dramaturgy - special effects - entrepreneurs - scene - scenery - show - photography - genre - management - hologram - humor - lighting - makeup – mapping - media - music - performance - platforms - production - public - networks - stand up - theater - transmedia - costumes - video games

Resumo: O Congresso de Tendências Cênicas e Audiovisuais é realizado desde 2019 como uma necessidade de considerar os cruzamentos interdisciplinares que estão ocorrendo no campo do design e das artes em suas variantes cênica, audiovisual, musical, transmídia e digital com todas as implicações eles têm em novas plataformas e tecnologias.

Nesta ocasião, a reunião foi realizada na Faculdade de Design e Comunicação da Universidade de Palermo, nos dias 27 e 28 de fevereiro de 2020, em Buenos Aires, Argentina. A agenda completa dos trabalhos expostos é detalhada nos painéis de tendências, nas comissões de debate e reflexão, nas rodadas de apresentação do projeto e nos fóruns de experiência profissional que incluem os resumos das apresentações e os trabalhos com as reflexões apresentadas por os coordenadores de cada uma das comissões. Além disso, contém a lista completa de patrocínios governamentais e a apresentação da sexta publicação do Congresso. Por fim, incluiu a seleção das comunicações e papers (artigos) enviados ao Congresso (os mesmos apresentados em ordem alfabética pelo autor).

Palavras chave: atuação - audiovisual - caracterização - cinema - circo - cosplay - corpo - dança - direção de teatro - distribuição - documentário - dramaturgia - efeitos especiais - empresários - cena - cenário - espetáculo - fotografia - gênero - gestão - holograma - humor - iluminação - maquiagem - mapeamento - mídia - música - performance - plataformas - produção - audiências - redes - stand up - teatro - transmídia - figurinos – videogames

(*) **Andrea Pontoriero.** Licenciada en Artes (Universidad de Buenos Aires, 1998) Profesora de Enseñanza Media y Superior en Artes (Universidad de Buenos Aires, 1998) Profesora y Coordinadora del Área de Teatro, Espectáculo y Música de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Actriz y Directora Teatral