

Tendencias [Digitales Escénicas Audiovisuales]

Fecha de recepción: septiembre 2021

Fecha de aceptación: noviembre 2021

Versión final: enero 2022

Andrea Pontoriero (*)

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

Para entender este escenario, comprender las tendencias, anticiparse a los cambios, crecer laboralmente y vincularse profesionalmente, la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo organizó, en forma libre y gratuita, la Octava Edición del Congreso Tendencias [Digitales-Escénicas-Audiovisuales] que tuvo lugar en la semana del 8 al 12 de marzo 2021 en formato virtual. En esta publicación se detalla la agenda completa de los trabajos expuestos tanto en los paneles de tendencias, las comisiones de experiencias y reflexión, y las exhibiciones en video que incluye los resúmenes de los trabajos y los papers con las reflexiones presentadas por los coordinadores de las comisiones. Además, contiene la presentación de la séptima publicación del Congreso. Finalmente, se incluye una selección de las comunicaciones y papers (artículos) enviados al Congreso (los mismos presentados alfabéticamente por autor).

Palabras clave: Actuación – audiovisual – cine – consumo – cosplay – creatividad – cuerpo – danza – digital – dirección teatral – diseño – disidencias – dispositivo – distribución – diversidad – doblaje – documental – dramaturgia – efectos especiales – emprendedores – escena – escenografía – espectáculo – festivales – fotografía – género – gestión – pedagogía – iluminación – ilustración – maquillaje – mapping – medios – música – pantallas – performance – plataformas – producción – prosumidor – públicos – redes – series – teatro – tecnología – transmedia – vestuario – videoclip – videojuegos – virtual.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 42]

Introducción

El Congreso se creó en febrero de 2014 en conjunto con el Complejo Teatral de Buenos Aires como un espacio donde los profesionales, creativos y teóricos de las diferentes áreas y actividades escénicas pudieran exponer e intercambiar experiencias e ideas, sobre el presente y el futuro del espectáculo. Desde entonces se ha desarrollado con continuidad y se ha incorporado el universo de lo Audiovisual en el 2019 transformándose en el Congreso de Tendencias Escénicas y Audiovisuales para finalmente llegar al concepto de **Tendencias [Digitales Escénicas Audiovisuales]** en 2021 dando cuenta de los cambios que se produjeron en todos los campos disciplinares con los que trabaja el Congreso.

El Congreso **Tendencias [Digitales Escénicas 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, los videojuegos y las plataformas digitales. 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 digitales, 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 vuelve a profundizar 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 de los expositores que van desarrollando y profundizando sus investigaciones y utilizan el Congreso como un espacio de visibilización de sus trabajos.

En cuanto a las publicaciones, 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 2020 y *XLIV. Vol. 44*. Noviembre 2020. Los de la séptima edición en *Reflexión Académica LXVI. Vol. 46*. Mayo 2021 y *LXVII. Vol. 47*. Agosto 2021, disponibles en https://www.palermo.edu/dyc/tendencias_escenicas/publicaciones.html

Organización y dinámica del Congreso

La Octava edición del Congreso Tendencias [Digitales Escénicas Audiovisuales] debido a la pandemia, tuvo un formato totalmente virtual en el cual 403 expositores presentaron 246 comunicaciones ante 1569 asistentes de 4731 inscriptos.

El Congreso se desarrolló en la semana del 8 al 12 de marzo 2021 de forma virtual y la actividad estuvo organizada en tres formatos: 33 **Paneles de Tendencia**, 28 **Comisiones de Experiencias y Reflexión** y 55 **Exhibiciones de Videos**.

Todas las actividades fueron registradas en formato audiovisual y pueden ser visualizadas en el Canal de la Facultad de diseño y Comunicación. Se especificarán los links luego de la descripción de los contenidos de cada actividad.

Contenidos y actividades del Congreso Tendencias [Digitales Escénicas Audiovisuales]

Los contenidos de la Octava Edición del Congreso Tendencias se organizan en el siguiente orden:

- I. Reseña sobre los temas tratados en los Paneles de Tendencias.
- II. Comisiones de Experiencias y Reflexión
- III. Exhibiciones en Video
- IV. Equipo de Coordinación.
- V. Escritos de los Coordinadores (presentados en orden alfabético).
- VI. Papers enviados al Congreso por los expositores (presentados en orden alfabético).

I. Paneles de Tendencia

Dentro del Formato **Paneles de Tendencia**, se convocó a profesionales referentes de las siguientes temáticas para que diserten y debatan sobre las mismas.

> El tema de **los Videojuegos** y la **ilustración** se desarrollaron en los paneles:

Los videojuegos, plataformas herramientas y medios, coordinado por **Giancarlo Rojas Marín**, con la participación de **Mariano Tapia** (ESports. Perú) // **Martina Santoro** (Presidenta de la Asociación Argentina de Videojuegos) // **Juan Pablo Corredor Martínez** (Ilustrador. Diseño de Criaturas. Colombia). // **Fabio Guerra** (Director de Proyectos. Colombia) quienes compartieron desde sus experiencias profesionales el desarrollo de los videojuegos en Latinoamérica, el material compartido puede resultar de interés para todos aquellos que se dedican al tema.

https://youtu.be/oj_rn-mMhf8

Grupo de Estudio y Experimentación en Videojuego, Juego y Game Studies y Cuaderno de Game Studies de la Universidad de Palermo, ambos coordinados por **Diego Maté** y **Luján Oulton** // Participan: **Leandro Godón** // **Pablo Quarta** // **Julián Kopp** // **Laura Palavecino** // **Eurídice Cabañes** // **Durgan A. Nallar** // **Martín Vizzotti** // **Federico Álvarez** // **Mónica Eugenia Jacobo**.

En estos paneles se presentaron publicaciones de equipos de investigación que se dedican a investigar los videojuegos haciendo un encuadre de cómo este tema se desarrolla en el mundo y la importancia que tiene la temática en el entorno académico.

<https://youtu.be/Az0ttR3gdh8>

<https://youtu.be/2OfmxGE4wp8>

Los ilustradores y los derechos de autor, coordinado por **Diego Aballay**. Participan **Fabián Gordillo** // **Carlos Pinto** // **Leo Bolzicco** // **Néstor Taylor** quienes abordaron el tema de los contratos y las protecciones legales del trabajo del ilustrador. Compartieron sus experiencias de trabajo en el cine, la ilustración, los videojuegos y la multimedia y hablaron de la importancia de considerar su trabajo desde un punto de vista profesional.

<https://youtu.be/D6G-2PS9omg>

La Animación y la Educación Ambiental, coordinado por **Giancarlo Rojas Marín**. Participaron: **Javier I. Luna Crook** // **Fernanda Torrera** // **Verónica Arcodaci** // **Ana Laura Aparicio** del estudio **Tamandúa**. Se hablaron de los roles de un estudio de animación y de cómo se trabajan los contenidos para llegar al producto final, el material compartido por estos profesionales puede ser de interés para los estudiosos de los procesos de animación.

<https://youtu.be/WilCWK7SiJU>

> Lo **audiovisual** tuvo diferentes abordajes: desde la producción, el streaming, los contenidos, la interacción entre los roles de los equipos creativos.

Producción de Series de TV y cortometrajes en Cuarentena, coordinado por **Nico Sorrivas**. Participaron: **Marcelo Camaño** (Autor de televisión, creador de “Terapia en cuarentena”) // **Diego Sebastián Oria** (Autor y director teatral, creador de “Mi amigo hormiga” junto con **Jorge Soldera**) // **Victoriano Pololla** (Actor y director teatral, protagonista y director de “Send Nudes, la serie”) // **Guido Gastaldi** (Actor y productor teatral, protagonista y productor de “Send Nudes, la serie”) // **Santiago Ramundo** (Productor y actor de “Adentro”, fundador y director de CREA CONTENIDOS) // **Roberto Pérez Toledo** (Guionista y director español, creador de #MientrasNosQuedamosEnCasa) quienes compartieron los procesos de las series creadas y visualizadas en pandemia y de cómo lograr un producto de una factura visual profesional desde los home studios que se vieron forzados a utilizar.

https://youtu.be/sy_msP8wABQ

¿Dúos creativos o Matrimonios Artísticos: Cómo se diseña la imagen?, coordinado por **Paula Taratuto**. Participan: **Beatriz Di Benedetto** (Vestuarista) // **Alberto Moccia** (Caracterizador) // **Juan Taratuto** (Director) // **Vera Aricó** (Directora de Arte). Donde se habló cómo se trabaja lo visual en el cine desde equipo y el trabajo colaborativo en el cine. Los profesionales mostraron material inédito de los procesos creativos de los films en los que trabajaron, haciendo hincapié en el diseño de los personajes y en la dirección de arte desde los puntos de vista de los distintos creativos. El material que se puede encontrar en este panel puede ser de mucho interés para todos los creadores del mundo del cine y del audiovisual.

<https://youtu.be/MoZz9Viclo8>

El Storytelling a través del talento, coordinado por **Tomás Stiegwardt**. Participaron: **Alex Stiegwardt // Esteban Pizarro // Marina Fraiese // Leo Rodríguez // Pablo Lago // Diego Guerrero**. Se explicó que el *talento* son todas las personas que están frente a cámara; actores, actrices, extras, dobles de riesgos. El grupo de panelistas que cumplen distintos roles en el proceso de selección y trabajo con los talentos compartieron cómo se realizan castings y se trabaja en los sets de filmación y mostraron making off de films internacionales filmados en Argentina con talentos locales.
https://youtu.be/Z7n4iM_Bu_k

Valorizando la industria que produce el contenido audiovisual más consumido del mundo, coordinado por **Diego Tucci** de Cámara Argentina de VideoClips (CAV) formada por directores y productores que buscan valorizar el arte del videoclip. Participan: **Cecilia Pinotti // Eric Dawidson // Ernesto Gonzalez // Gabriel Grieco // Joaquín Cambre // Paula Barrios** quienes definieron lo que es un videoclip y cómo son las relaciones con las discográficas y los artistas musicales que necesitan videos para visualizar su música y la necesidad de generar una competencia en donde se tenga más en cuenta el concepto estético y los que los artistas visuales le pueden aportar a la música.
<https://youtu.be/1HCoJmq46nA>

> Lo **escénico** se abordó desde distintas miradas:

Festivales y Circulación. Extender Redes y construir puentes en la diversidad Iberoamericana, coordinado por **Andrea Mardikian**. Participaron; **Pepe Bable** [FIT Festival Iberoamericano de Teatro de Cádiz] España, **Zaida Rico** [IBERESCENA] España, **Eduardo Calcagno** [INCAA - Cine - Historias Breves] Argentina, **Federico Irazabal** [FIBA] Argentina, **Alejandro Clavier** [Festival Sala de Parto] Lima, Perú. Una de las cuestiones que se plantearon en este panel es ¿cómo planteamos al teatro y qué es lo que lo define? Federico Irazabal planteó que es una disciplina histórica y por lo tanto va a ser afectada por el contexto en el que se encuentre. Por lo tanto en este contexto de pandemia con la creatividad que tuvieron los artistas para continuar con su actividad, no se puede poner a la presencialidad como un requisito para definir al teatro. El panel es muy rico en las discusiones conceptuales que se están dando en la actualidad respecto a como revisar la conceptualización de lo escénico a partir de los cambios que detona la pandemia.
<https://youtu.be/7ek24Ie8Lmc>

5 miradas sobre la producción escénica en Iberoamérica, coordinado por **Gustavo Schraier** de APPEAE y participaron: **Vanina Fabrica** (CABA, Argentina)// **Carolina González Iturriaga** (Chile)// **Carlota Guivernau** (España)// **Nicolás Hemsy** (Mendoza, Argentina)// **Gonzalo Morales Colman** (Uruguay) quienes focalizaron en los problemas de producción escénica a partir de la pandemia y cómo piensan el futuro pospandémico en las artes escénicas desde una mirada plural que abarca los distintos sistemas teatrales de España y Latinoamérica.
<https://youtu.be/AHQoMjLoth4>

Posibilidades e imposibilidades de la docencia y el hacer teatral en la virtualidad, coordinado por **Juan Mako**. Participaron: **Gabriel Fernández Chapo // Lucía Manrique // Alfredo Badalamenti // Laura Correa**. Se habló de las herramientas que descubrieron los docentes de actuación y teatro en el contexto de pandemia y de si es posible pensar una política educativa a futuro que tenga en cuenta las prácticas de la docencia artística y la relación con las tecnologías virtuales.
<https://youtu.be/zL53Gl71rY4>

El asociacionismo en el diseño escénico, este panel fue propuesto por ADEA y la profesora **Valentina Bari** y coordinado por **Bea Blackhall**. Participan: **Tatiana Rulli** (Escenógrafa, Viedma) // **Ale Vilar** (Escenógrafa, docente Mar del Plata) // **Inés Castro** (Escenógrafa Mar del Plata) // **Gabriela Piepoch** (Escenógrafa, artista visual, gestora cultural, muralista). En este panel se puso como muy relevante el trabajo en equipo que realizan los diseñadores en el proceso de diseño escénico vinculándolo con la importancia de la asociación entre colegas y cómo incide en la profesionalización del campo el poder tener una asociación en donde pueden intercambiar experiencias desde lo artístico pero también desde las prácticas profesionales.
<https://youtu.be/sT5wuJT4yT0>

Experiencias virtuales de un teatro independiente en pandemia, coordinado por **Nico Sorrivas**. Participaron: **Cecilia Miserere y Martín Palladino // Federico Lehmann y Matías Milanese // Pablo Gorlero // Martín González Robles y Fabio Golpe // Marcelo Allasino // Ricardo Sica** quienes compartieron los proyectos que desarrollaron en 2020 durante la pandemia y cómo trabajaron el teatro desde la virtualidad, las estrategias para realizar streamings, las adaptaciones de los contenidos al formato audiovisual y cómo consideran que estas experiencias pueden sumar a sus prácticas profesionales en el futuro.
<https://youtu.be/QCz312RuL3E>

Precarización y profesionalización en la inserción laboral de las artes escénicas, coordinado por **Paula Travnik y Santiago Algán** y la participación de **Gimena Riestra // Miguel A. Ludueña // María Moggia // María Marull // Sofía Eliosoff** quienes hablaron de su formación y cómo esta opera en el mundo laboral, las herramientas que sus años de estudio les brindaron a la hora de insertarse en el mundo de las artes escénicas.

> La **actuación** se hizo presente a través de dos paneles y una clase magistral:

Jorge Eines dio una **clase magistral** que tituló **Vaciar lo universal para crear lo singular** quien en su exposición marcó la relevancia del proceso en la creación artística, dándole muchísima importancia a los ensayos y explicando la técnica con la que trabaja en donde se requiere un cuerpo preparado para construir lo que no puede ser pensado. Se trata de un material teórico que puede ser de muchísimo interés para todos los que se dedican a la actuación.
<https://youtu.be/JxaGVf5ijrE>

La industria argentina del doblaje y la actuación de voz, coordinado por **Gonzalo Moreno**. Participaron: **Sebastián Arias // Luciana Falcón // Silvia Aira // Ezequiel Lachman**. En este panel se hablaron de los procesos de doblaje, cuáles son quiénes intervienen, y cómo se lleva a cabo, la elección de los actores de voz para caracterizar a los diferentes personajes. En este material se puede entrar a ese universo del que se conoce muy poco y resulta un espacio de creación imprescindible para la industria audiovisual.
https://youtu.be/X_sx0aBPDR0

El actor meisneriano. Técnica y creatividad, coordinado por **Yoska Lázaro**. Participaron: **Marian Santellán // Noelia Vera // Charo González // David Merino Barranzuela // Fernando Domínguez** quienes abordaron cómo se trabaja la actuación a partir de esta técnica actoral.
<https://youtu.be/LkemMry5GE4>

> Lo **musical** estuvo presente a través de miradas que van desde los contenidos, las plataformas hasta el management, la técnica y la producción musical:

El desafío técnico y artístico del entretenimiento virtual e inmersivo, coordinado por **Esteban Cavanna**. Participaron: **Pablo Tremsal** (Project Manager +Vivo, fue manager de Eruca Sativa y Marilina Bertoldi) // **Natalia Sotelo** (Diseño de sonido inmersivo en +Vivo) // **Esteban Varela** (grammy mejor ingeniería de grabación. Producción streaming Lolapallosa) quienes hablaron de las búsquedas que se tienen que hacer los realizadores y la industria de la música para mejorar el show para los usuarios y la experiencia que tiene el artista frente a una audiencia virtual. Focalizaron en la plataforma +Vivo del Luna Park y la experiencia que hicieron con el show de La Beriso en vivo por streaming.
<https://youtu.be/aO6BpMOcL4Y>

Mujeres y Disidencias en la Industria de la Música. Tuvo dos abordajes: **Roles técnicos en el ámbito escénico**, coordinado por **Vero Tabasso**, con la participación de **Micaela Hourbeigt // Paulina Chiarantano // Yan Mora // Emma Harumi** y **Ley de cupo y programación de shows**, coordinado por **Nadia Fraiman** con la participación de **Paula Rivera // Nancy Pedro // Penélope Franconi**. Se abordaron las herramientas de gestión de la música desde una perspectiva de género y de la inserción de las mujeres y disidencias en la industria musical en los distintos roles, ya sea en lo artístico, el management, la técnica, el publishing, la producción y postproducción musical.
<https://youtu.be/2Qj9inzfaEQ>
<https://youtu.be/dSATniQq8LE>

La producción discográfica en la nueva era, coordinado por **Germán Fredes** y organizado por AATIA, participaron **Mario Breuer // Rafael Franceschelli // Carlos Laurenz // Alejandro Saro, Jorge Chikiar // Sebastián Ruiz**. Se habló de la importancia del técnico y del ingeniero de sonido en la producción discográfica. Mario Breuer, ingeniero de sonido, uno de los referentes más

importantes del país en la producción musical dijo “Hoy se empezó a desdibujar quién es el productor y quién el ingeniero porque hay muchos casos de gente que no es ni productor, ni ingeniero, es músico pero que por pandemias, tecnologías, economías ganadas se hacen cargo de estas dos profesiones: del ingeniero y del productor”.
<https://youtu.be/SvFiskN0pZQ>

Virtualizar una orquesta, coordinado por **Mariano Frumento** director de la Orquesta Corear. Participaron **Florencia Frumento // Dane Crljen // Maximiliano Tévez // Sebastián García // Iván García Martínez** y mostraron las distintas instancias y trabajos desde la producción y el management de las actividades que realizaron durante la pandemia para poder digitalizar el trabajo de la orquesta.
https://youtu.be/2wYErQA_aKO

Nuevos productores musicales: Desarrollando la actividad profesional, coordinado por **Marcelo Follari**. Participaron: **Nico Vanecek // Vale Viola // Jorge Quintero Contreras // Niko Aiello // Silvana Capli // Alejandro Oñate** quienes pusieron el foco en la profesionalización de los músicos y en los proyectos y las actividades que realiza un productor musical.
<https://www.youtube.com/watch?v=HouLj5L9MaU>

> Lo **digital** y sus plataformas cruzaron inevitablemente todas las temáticas, algunos de los paneles que dieron cuenta de esto fueron:

Proyectos Realtime para Realidad Virtual “Una mirada desde adentro”, coordinado por **Ezequiel Eppenstein** (Freelance 3D Artist / Modeler en Gloomy / 3DAR) /. Participaron: **Goyo Higa** (Lead Developer / 3DAR) // **Erica Villar** (Dirección de arte, Concept Art / 3DAR) // **Ignacio Tomas Rocca** (VR Head of CG / 3DAR) // **Andersson Rey** (Director de animación en Paper Birds. Lead de Animación en Gloomy / 3DAR) quienes compartieron cómo se trabaja en la productora el diseño 3D en publicidad y cortos a partir de las producciones del estudio. El material puede ser de interés para las asignaturas de animación.
<https://youtu.be/1vaRXr11nBM>

Pensar los nuevos contenidos en América y Europa: desarrollo, producción, distribución y exhibición audiovisual para plataformas digitales transnacionales, coordinado por **Camila Rocha**. Participan: **Julia Scarone** (Argentina) // **Ilana Dann Luna** (USA) // **Ingrid Rodea Castañeda** (México). Donde se habló de la creación de contenidos en lo audiovisual y las plataformas digitales sin perder de vista que en la actualidad los espectadores son usuarios y consumidores.
<https://youtu.be/IBEUSF3VWtQ>

La obra de arte en tiempos de cultura digital, coordinado por **Daniela Di Bella**. Participaron **Emiliano Causa // Delfina Helguera // Brian Mackern // Dante Poletto // Diego Javier Alberti // Leonardo Solaas**. Se trabajó sobre la relación entre el arte y la cultura digital a partir

de las obras de los artistas latinoamericanos que forman parte del panel, las experimentaciones que permiten las distintas plataformas, las materialidades y las posibilidades que se les abren a los artistas a partir de estas hibridaciones.

<https://youtu.be/eWgTs16DTFc>

La fotografía: un modo de simbolizar un tiempo de intemperie, coordinado por **Alejandra Niedermaier** Participaron: **Lilia Pereira: Fotógrafa. Dicta talleres particulares.** // **Manuel Iniesta: Fotógrafo.** Alumno de la carrera de fotografía UP. // **Camilo Páez Vanegas:** Coordinador curricular y docente de la carrera de fotografía de la Universidad Jorge Tadeo Lozano (Colombia)// **Juan Manuel Perez:** Director de estudios de la Escuela Motivarte. Docente en Lenguajes Visuales.// **Anabella Reggiani:** Fotógrafa. Docente UP quienes plantearon cómo se trabaja el lenguaje visual en los tiempos de pandemia.

<https://youtu.be/pazK6lk1m3Y>

La obra de Aldo Tambellini en la virtualidad. Gestión, curaduría y producción artística, coordinado por **Claudio Cané** (Director de LENEAS Compañía de Teatro - Argentina -) Participaron: **Anna Salamone** (Executive Director of The Aldo Tambellini Art Foundation) // **Wendy Payne** (Directora de Desarrollo) **Gabriel Santorufo** (director del video arte "BREATHE" y "LISTENTO TIME") // **Cristina Santorufo** y **Norma Bianco** (actrices del video) y **Cristian Palladino** (Producción Técnica del video). Aquí se presentó la obra de Aldo Tambellini, sus principales intereses, su trabajo estético, es un material de relevancia para todos aquellos interesados en su producción artística.

<https://youtu.be/vNgU1jfXosc>

> También hubo lugar para pensar el **empreendedorismo** y el **consumo**:

Prosumidor: como agregarle valor a tu marca coordinado por **Virginia Marturet**. Participaron: **Giuliana Polsoni** // **Matías Natella** // **Sil Mann** // **Javier Mary**. Se plantearon las estrategias de MKT a partir del concepto de prosumidor de Alvin Toffler, cómo se desarrolla con mucha fuerza a partir de la aparición de internet y las posibilidades que brinda para poder pensar y desarrollar estrategias de mkt.

<https://youtu.be/RMOZAUivJZQ>

Escenario Digital. Servicios. Asesoramiento y Emprendedores digitales. Marcas Poderosas, ambos coordinados por **Thais Calderon**. Participaron: **Remly Montaña:** Influencer/Creadora de Contenido @HeyRemly // **Maria Victoria Favia de Roca:** CEO de la marca NotNaked + // **Laura Tronchoni:** marca Lalá. Chocolates artesanales // **Belen Ortega:** Soporte Administrativo Integral Virtual Founder & CEO de Asistente Online Â // **Acosta Claudia Patricia:** Ideadora y Co-fundadora de Mujeres Protagonistas Â® Emprendedora serial. Productora radial, capacitaciones y eventos // **Lic. Eugenia Álvarez del Valle:** CEO y Fundadora de La Paz Comunicación. Agencia de Publicidad especializada en Marke-

ting Digital quienes presentaron sus emprendimientos y la importancia de las plataformas digitales en los desarrollos de los mismos.

<https://youtu.be/5EShfdODwIY>

<https://youtu.be/-PKbIDwFTUM>

Como cierre del Congreso se realizó la presentación de la memoria de la Séptima edición del Congreso 2020 que integra un volumen completo de la publicación Reflexión Académica LXVI y el capítulo I de la publicación LXVII **Reflexión Académica en Diseño y Comunicación** que edita la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. La presentación fue coordinada por **Andrea Pontoriero** y expusieron autores destacados que participaron de las ediciones anteriores: **Miguel Ludueña, Malena Graciosi, Marcelo Lalli, Marcelo Follari, Victoria Ruiz Menna y Gonzalo Pablo Murúa Losada** quienes desarrollaron sus experiencias en el congreso y explicaron el grado de avance de sus investigaciones y los trabajos que fueron publicados.

<https://youtu.be/QDtmzsHVw1Q>

II. Comisiones de Experiencias y Reflexión

En esta Octava Edición del Congreso se presentaron 28 comisiones del lunes 8 al viernes 12 de marzo 2021 donde. Hubo 28 Comisiones de Experiencias donde profesionales, docentes, teóricos, realizadores presentaron sus ponencias. Estuvieron organizadas en las siguientes temáticas. Todo ese material puede ser consultado en el canal de youtube: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLIDq9Jx6IKHcWMoy1PO1wM-BPh82MJQIJ>

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

1. *Dirección de Arte: Escenografía, vestuario e iluminación.* Coordina: Paula Taratuto. Expositores: 5 Asistentes: 40 <https://youtu.be/qXGxulZ6VDg>
2. *Distribución y consumo de formatos audiovisuales y escénicos:* Luz Collioud. Expositores: 8. Asistentes: 25 <https://youtu.be/bmdYjgm2ygt>
3. *El cine de hoy creado como contenido digital.* Coordina: Marcelo Lalli. Expositores: 4 Asistentes: 19 <https://youtu.be/C5WCWotAck8>
4. *El consumo a través de las plataformas digitales.* Coordina: Paula Trucchi. Expositores: 11 Asistentes: 30 <https://youtu.be/5EShfdODwIY>
5. *El diseño de experiencias inmersivas 360°.* Coordina: Tomas Stiegwardt. Expositores: 6 Asistentes: 27 <https://youtu.be/H-S76bYWPhQ>
6. *El género y la diversidad en las artes A.* Coordina: Andrea Marrazzi. Expositores: 6. Asistentes: 21 <https://youtu.be/WvbMeVfDixg>

7. *El género y la diversidad en las artes B*. Coordina: Marina Mendoza. Expositores: 5. Asistentes: 15. https://youtu.be/J_8OT41Avyk
8. *Estrategias de autogestión*. Coordina: Ariel Bar On. Expositores: 6 Asistentes: 27 <https://youtu.be/IO6goZ0hrzE>
9. *Estrategias de gestión a partir de la pandemia*. Coordina: Andrea Marrazzi. Expositores: 8 Asistentes: 43 <https://youtu.be/npJau25xhPA>
10. *Experimentación audiovisual y cruce de lenguajes*. Coordina: Eduardo Russo. Expositores: 14 Asistentes: 23 <https://youtu.be/yCQZfmytwtc>
11. *Gamificación como técnica de enseñanza*. Coordina: Mariana Minsky. Expositores: 10 Asistentes: 12 <https://youtu.be/I1rFmKhHTcE>
12. *Géneros y subgéneros*. Coordina: María Sara Müller. Expositores: 8. Asistentes: 14 <https://youtu.be/cFeG0E06dI>
13. *Marketing digital y prosumidores*. Coordina: Ayelén Rubio. Expositores: 6 Asistentes: 27 <https://youtu.be/26XRM6yKXtc>
14. *Narrativas colaborativas*. Coordina: Marina Wabnik. Expositores: 9 Asistentes: 17 <https://youtu.be/KC5j245Hqlo>
15. *Narrativas Transmedia*. Coordina: Celeste Abancini. Expositores: 12 Asistentes: 24 https://youtu.be/7Rl_MMY-mp0
16. *Nuevas Perspectivas de creación escénica*. Coordina: Julieta Pestarino. Expositores: 9 Asistentes: 22 <https://youtu.be/m8Pf2ShTjkY>
17. *Plataformas digitales*. Coordina: Agustina Méndez. Expositores: 7. Asistentes: 15 <https://youtu.be/JeO0yDxRjwA>
18. *Postproducción: Sonido y nuevos paradigmas*. Coordina: Rodrigo González Alvarado. Expositores: 7 Asistentes: 25 <https://youtu.be/rOx1ZoqMcGI>
19. *Posproducción: VFX, 3D y CGI*. Coordina: Wenceslao Zabala. Expositores: 8 Asistentes: 18 <https://youtu.be/05SKlCptXEM>
20. *Producción de contenidos audiovisuales*. Coordina: Mariano Nieto. Expositores: 13. Asistentes: 64 <https://youtu.be/1m838FpMCYI>
21. *Producciones online: gestión, curaduría, eventos, monetización*. Coordina: Gina Giraldo. Expositores: 12 Asistentes: 47 <https://youtu.be/l-mh6uraJ3g>
22. *Puesta en escena versus puesta en imagen*. Coordina: Cecilia Gómez García. Expositores: 12 Asistentes: 20 <https://youtu.be/N9JvTa81DGQ>
23. *Realidad aumentada: diseño interactivo y generativo*. Coordina: Nicolás Sorrivas. Expositores: 11 Asistentes: 19 <https://youtu.be/3jZZ-edTsJo>
24. *Realizaciones audiovisuales*. Coordina: Marcelo Vidal. Expositores: 8. Asistentes: 20 <https://youtu.be/wd9U1AM9b7g>
25. *Streaming y públicos online*. Coordina: Agustina Méndez. Expositores: 16 Asistentes: 31 <https://youtu.be/iKPvTX25EnE>
26. *Técnicas de actuación para teatro, cine, TV y narrativas digitales*. Coordina: Cecilia Gómez García. Expositores: 9 Asistentes: 43 <https://youtu.be/1v1nfXmuNVA>
27. *Transmedia: La expansión de una narrativa a distintas plataformas*. Coordina: Ariel Bar On. Expositores: 10 Asistentes: 32 <https://youtu.be/nByC8DyctA>
28. *Videojuegos: guion, arte, sonido, comercialización y distribución*. Coordina: Wenceslao Zavala. Expositores: 10 Asistentes: 29 <https://youtu.be/acufg8ZjZJQ>

1. Dirección de Arte: Escenografía, vestuario e iluminación

Esta comisión fue coordinada por Paula Taratuto y se presentaron 5 comunicaciones detalladas a continuación:

- Proyecto Tarjeta Postal a partir de Jacques Derrida.

Medina Dupuy, Valeria

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

- Iluminación para Videodanza y video escénico

Bechara, Ernesto

Claves para mejorar la imagen de tus producciones Escénicas en Video, Streaming o redes, tanto profesionales o caseras. Cómo optimizar los recursos que tengas a mano y aprovechar al máximo la Luz como herramienta expresiva. Enfocado a las expresiones escénicas transformadas al lenguaje del video: Danza, Teatro, Música, Shows. etc.

- Virtualidad en el diseño de vestuario

Abdala, Nabila

Reflexión acerca de la complejidad del traspaso del código intra-escénico teatral y las convenciones sociales establecidas de la sala-escena a sala virtual a través de las plataformas digitales-escena. Se hablará acerca de cómo el diseñador de vestuario debe adaptarse a las nuevas necesidades y la importancia del trabajo en equipo desde la

dirección de arte. El cuerpo en movimiento, la música y el vestuario se fusionan, a fin de poder generar un impacto que atraviese la pantalla para llegar al espectador en un contexto totalmente distinto.

- El proceso escenográfico en la ópera alternativa

Ciccione, Camila Lucia

La ópera es un género que se encuentra en expansión, en los últimos años se multiplicaron las compañías y espacios que se dedican a su representación. Esto genera un nuevo circuito dentro del ámbito teatral alternativo que da lugar a la experimentación y propicia el acercamiento de nuevos públicos. En este contexto surge un interrogante

¿Cómo se ve afectado el proceso creativo de la escenografía por los recursos económicos de estas producciones? En la siguiente presentación abordaré la relación entre las condiciones materiales en la ópera alternativa y la influencia que tienen en su escenografía

- El trabajo de diseño conjunto, lo colaborativo y la horizontalidad

Bianchi Kujawa, Lia Lihuen

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

2. Distribución y consumo de formatos audiovisuales y escénicos

Esta comisión fue coordinada por Luz Collioud y se presentaron 5 comunicaciones detalladas a continuación:

- Teatro épico en las comparsas del carnaval de Gualaguaychú (Argentina)

Albanece, Raul

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

- CoVOD: Visionado cinematográfico en tiempos de pandemia

Collioud, Luz

Las plataformas, maneras y usos que se le ha dado al visionado de material cinematográfico a raíz de la pandemia Covid-19, en una adaptación necesaria debido al cierre de los cines y/o falta de confianza del público por los posibles riesgos sanitarios de estar en una sala cerrada con extraños infectados. En tiempos de pandemia los nuevos estrenos y festivales buscaron reubicarse adonde

estuviesen sus espectadores, siendo éstos la prioridad, con exhibidores y plataformas teniendo que adaptarse para continuar brindando entretenimiento a un público que quiere consumir cine sin arriesgar su salud.

- La pérdida de la materialidad en los dispositivos audiovisuales de alta definición

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

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

- La pandemia como motor del hiperconsumo de información

Magallanes, Sebastián

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

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

Dominguez, Maria Florencia y Tomala, Laura Mercedes

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

3. El cine de hoy creado como contenido digital

Esta comisión fue coordinada por Marcelo Lalli y se presentaron 4 comunicaciones detalladas a continuación:

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

Valencia Zamora, Sebastián

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

- La pincelada del lente. Textura en el cine argentino reciente

Cerana, Franco

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

- Comunicación como vínculo

Romanos, Pablo

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

- El aprendizaje colaborativo a distancia

Lalli, Marcelo

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

4. El consumo a través de las plataformas digitales

Esta comisión fue coordinada por Paula Trucchi y se presentaron 9 comunicaciones detalladas a continuación:

- El Acervo Cultural y la Tecnología Digital

Mondani, Norberto Eduardo

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

- El aumento del consumo en las Apps en la nueva normalidad

Franco, Luciana

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

- Los hábitos de consumo en las plataformas digitales

Catani, Lisandro

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

- El impacto de los Memes en la audiencia infanto-juvenil en Youtube

Rodriguez Soifer, Solange

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

- El proceso de formación de la opinión pública y el consumo en Facebook en los estudiantes universitarios platenses

Varnier, Cristian

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

- Memes y semicapitalismo. Uso estratégico de las nuevas herramientas discursivas

Dominguez, Maria Florencia y Tomala, Laura Mercedes

Llegaron de la mano de los *centennials*, se propagan a la velocidad de la luz y tanto celebridades como políticos pueden convertirse en uno de ellos: los "memes" se constituyen como una representación de la "mentalidad de época" de nuestros tiempos, aunque se pueden rastrear desde las vanguardias estéticas del siglo XX. No sólo cuenta con la fuerza de la imagen, sino que el debate que generan en redes pone voz a ciertas discusiones que de otro modo no salen a la luz. Los usuarios los adoptan para modificarlos y volverlos a viralizar, llegando a convertirse en una nueva forma de comunicación.

- Nodo - Centro Cultural Digital

Romero, Ana Catalina

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

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

Fernandez Aztisaran, Laura Viviana

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

- El webcomic: el consumo visual en la era digital

Recabarren, Julieta y Avalos, Rocío Jazmín

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

5. El diseño de experiencias inmersivas 360º.

Esta comisión fue coordinada por Tomas Stiegwardt y se presentaron 6 comunicaciones detalladas a continuación:

- Experiencias inmersivas en contexto de confinamiento

De Mata, David

La súbita aparición del Covid-19 en el mundo y el hecho de que los líderes a nivel mundial decidieran en gran medida enfrentarlo con el confinamiento de la población hizo que las personas ejercieran sus actividades recreativas o de esparcimiento dentro de sus casas. Los espacios públicos como plazas o teatros cerrados nos presiona a generar y desarrollar nuevos canales de expresión del arte y de situaciones cotidianas que se vieron interrumpidas. Las experiencias inmersivas son quizás lo más cercano a la realidad, manifestándose en el plano de la realidad virtual nos abre las puertas a un nuevo mundo.

- Experiencia Mosuo VR 360

Acevedo, Juan

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

Esta experiencia va a estar disponible para poder visualizar en forma Virtual. <https://youtu.be/FapGqm8fBBk>
Autores: Carolina Touceda, Juan Ignacio Acevedo Para analizar t reflexionar sobre la puesta en escena de realidad virtual en el teatro Físico.

- Bully Chooses

Osorio, Nicolás

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

- Narrativas inmersivas en proyectos de video 360 y VR

Batlle, Gastón

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

- Diseño de Muestras Inmersivas en la UCP

Canteros, Héctor Ariel

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

- Producción de sensibilidades en el tiempo y el espacio de la Realidad Virtual

Lesna, Ana Belén

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

6. El género y la diversidad en las artes A

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

- Romper el binarismo: el problema del género en la actuación

Ballester, Camila Paz

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

- Alma de Fetiche

López, Darío Hernán

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

- Usos y representaciones del cuerpo. Un caso de estudio en la performance contemporánea

Gannon, María Inés

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

- Cuerpo Mutante. Herramientas disidentes para repensar el imaginario escénico

Cores, Natalí Maiten

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

- Proyecto Drag: diversidad, pandemia y entrenamiento actoral online

Rubio, Ayelén

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

- El nuevo escenario teatral de la disidencia sexual platense

Greco, Mariano

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

7. Género y diversidad en las Artes (B)

Esta comisión fue coordinada por Marina Mendoza y se presentaron 5 comunicaciones detalladas a continuación:

- La construcción de la masculinidad en PETRÓLEO

Casale, Marta Noemí Rosa

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

- Ahora que si nos ven! Activismo-artivismo mujeres en movimiento

Masetti, Marcela

Esta presentación está centrada en un conjunto de producciones, creaciones y acciones de coreógrafas que a través de las mismas postulan una crítica a la sociedad patriarcal y al lugar de las mujeres como objeto privilegiado. Retomando prácticas socialmente relevantes que

han transmitido las memorias históricas (Madres Plaza de Mayo), problematizan la violencia sobre las mujeres y sus cuerpos. De esta manera, como acto expresivo que se enuncia a nivel social (Segato), se responde, con estas performances que espectacularizan en el espacio público a mujeres en posiciones de fortaleza-apoyo colectivo, produciendo fluido intercambio entre lo culto y lo popular.

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

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

- Educación teatral tranfeminista. O empezar a reconocer el patriarcado en las aulas de teatro

Robino, Florencia

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

- Representación lésbica en películas de animación

Takazaki, Silmara

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

8. Estrategias de autogestión

Esta comisión fue coordinada por Ariel Bar On y se presentaron 6 comunicaciones detalladas a continuación:

- Mejorar la economía de artistas y creadores con criptomonedas

Agüero, Luis

Una visión sobre el avance del ecosistema de las criptomonedas, los *tokens* y la tecnología *blockchain* hacia las plataformas digitales y como este avance podría me-

jorar la distribución de ingresos hacia los artistas, con ejemplos de plataformas que ya están funcionando y la inmediata adaptación de las conocidas camino hacia la inminente Web3.

- Nuevos modelos de producción: el camino hacia una nueva industria cultural

Rassi, María Sol

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

- Vivir del Teatro Independiente ¿Es Posible?

Muerza, Mariela

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

- ¿Qué quedó del teatro? Qué forma adquiere en la post pandemia y cómo repensar sus formas de producción

Gauna, Natalia Carolina

Espacio de reflexión y debate sobre los desafíos para la postpandemia del teatro independiente y/o autogestivo. ¿Qué características tiene el “teatro en streaming”? ¿Es Teatro? ¿Cuáles son los retos que tienen los gestores/artistas y productores del *off* en este contexto? ¿Qué su cede con el público? Pensar las nuevas formas que adquiere el quehacer teatral, los cambios en los comportamientos del público que nos para frente al desafío de crear nuestras estrategias para la gestión de las artes escénicas, recuperar público y crear nuevas audiencias en un mercado digital saturado de contenidos.

- Cubículo 8

Alonso, Sol

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

- Otros Diálogos. Gestión cultural y arte colaborativo en contexto

Novelli, Guillermo Leonel

Diálogos es un ciclo de encuentro y cruce de músicos y artistas sonorxs organizado por Nicolás Vázquez y Guillermo Novelli. Diálogos 2020 (edición digital edi-

tada por el sello patagónico Rayo Seco Discos) se gesta como una continuidad posible del ciclo en aislamiento poniendo en contacto a la distancia a artistas que operan e intervienen una obra sonora común y de carácter colaborativo. El lienzo sonoro se despliega en un tiempo diferido diferente del real pero igualmente potente en su capacidad de absorber huellas y registros propios y extraños, entrelazando frecuencias y texturas compartidas.

9. Estrategias de gestión a partir de la pandemia

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

- Gestión Para Alternativas Escénicas Digitales

Farinelli, Alma

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

- #Cosplayeateencasa: Cosplay y su transformación en la pandemia

Torti Frugone, Yanina de los Milagros

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

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

González López, Ester Andreina

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

- Obra colectiva en tiempos de pandemia

Pafundo, Sebastián

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

- Autoficciones y Covid-19

López, Darío Hernán

Algunas reflexiones sobre las condicionantes del aislamiento social preventivo en la actividad de los artistas teatrales y cómo el género de Auto-ficción se volvió un formato relevante en la medida en que el espacio escé-

nico era la residencia de los actores; y de cómo lo audiovisual y autogestivo se volvieron elementos parte de estas realizaciones.

- El teatro virtual: nuevo paradigma entre lo teatral y lo cinematográfico

Ferder, Sabrina

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

- El Baile Flamenco Contemporáneo de la actual etapa de la teatralización

Cabrera Fractuoso, María

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

- Aislamiento social y gestión de una Escuela de Arte

Sesma, María José

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

10. Experimentación audiovisual y cruce de lenguajes

Esta comisión fue coordinada por Eduardo Russo y se presentaron 11 comunicaciones detalladas a continuación:

- La experiencia audiovisual como un espacio híbrido

González Santos, Violeta y Lozano, Mercedes

En los últimos años la imagen audiovisual ha ganado cada vez más relevancia tanto en los espacios de exhibición como en nuestra cotidianeidad. Pero, ¿Cuál es la relación de las imágenes en movimiento con el entorno de exhibición? ¿Cómo afectan nuestros sentidos? ¿Con qué herramientas disponemos hoy en día para salir del

formato bidimensional? El objetivo de este panel es reflexionar sobre cómo se relacionan la imagen, el espacio y la materialidad para salir de un pensamiento monocal y adentrarnos en la experiencia del video como algo inmersivo y total que interpela los/as cuerpos/as.

- Cine y Accesibilidad: Experiencias de un cineasta Sordo
Sykes, Federico

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

- Del mito zombi a la amenaza global

Heil, Cesar Arturo

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

- Grupo Fosa: Hacia una poética de lo transdisciplinar
Cárdenas, Andrea y Sobrino, Javier

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

- Experimentación en lenguajes de cine de animación sincréticos

Gómez Gavinoser, Ileana

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

- (de)construyéndonxs: desandando paradigmas desde la interseccionalidad

Carone Fernández, Maive y Balvedere, Silvia Daniela
“(de)construyéndonxs” es un proyecto de base audiovisual que trabaja en el eje de la expansión narrativa a otros lenguajes y formatos. Habita la mixtura, recicla los medios de producción como premisa y desde sus

formas. Piensa los dispositivos comunicacionales como catalizadores de sentidos en la construcción identitaria - individual y colectiva – en favor de la diversidad. Un documental, cuatro versiones, distintos medios expresivos, igual planteo narrativo. Busca alternativas a los procesos creativos para la producción de audiovisuales y cambios sociales.

- Entre cine y videojuegos: La cámara subjetiva y sus avatares

Russo, Eduardo

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

- Una arqueología de Stagecraft: El espacio cinematográfico como construcción ilusionista

Russo, Eduardo

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

- Makoto Shinkai: construcción y deconstrucción del espacio cinematográfico

Valverde Maestre, Águeda María

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

- La otra realidad como representación

Mihovljevic, Luis

Virtualidad convertida en hecho real, por lo tanto cambio de paradigma de virtualidad por palíndroma. Se entiende al palíndromo como un espejo, en este caso, como la otra realidad, la que está o no vemos. Sin duda, la realización de fotografías y videos conceptuales, individuales, han ocupado un lugar preferencial en Pan-

demia, pero a modo de anticipo también, situación ya históricamente común en las artes. Es importante hacer notar el sentido volitivo de la Exposición, pero, pese a su similitud titular-literaria, plantea la contraparte del concepto de Schopenhauer, ya que, pese a las tremendas dificultades, se ha continuado haciendo arte y experimentando, es decir o prevaleció el pesimismo.

- Bitácora de creación de un relato como Relato

Calderón Flores, Franco Alonso

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

11. Gamificación como técnica de enseñanza

Esta comisión fue coordinada por Mariana Minsky y se presentaron 8 comunicaciones detalladas a continuación:

- La gameficación de la moda

Albanese, Carolina

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

- El pensamiento de diseño mediado por las tecnologías digitales en la enseñanza de las Ciencias Sociales

Guzmán, Fabio Diego Gabriel

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

- Experiencia de Juego: Apelando a las Emociones

Da Silva, Gerson

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

- Aprender con memes. Elearning e innovación educativa en la universidad

Valenzuela, Martin y Canalicchio, Pablo

En el marco de la cursada 2020 de la Cátedra Marketing Editorial (UBA) se re pensaron muchos contenidos.

Con la idea de generar un nexo entre el aula y los nativos digitales se les pidió a los estudiantes que elaboraran memes relacionados a temas vistos en la cursada integrándolos en un espacio de gamificación donde se enfrentaron entre ellos en una mecánica tipo “Mundial de memes”. Aquí, 64 participantes a través del voto de los demás alumnos vía redes sociales, iban avanzando rondas. Los ganadores consiguieron beneficios en evaluaciones subsiguientes.

- Elearning: gamificación, TICs y omnicanalidad durante la cuarentena

Valenzuela, Martin y Canalicchio, Pablo

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

- ¿Cómo usar la gamificación en Educación Superior? Desafíos para el diseñador

Matas Musso, Josefina Leonor

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

- La sala de escape virtual: una oportunidad para el aprendizaje

Guerrero, Eloísa Marina

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

- No cambies el tema, cambia el contexto. El poder de la gamificación en entornos educativos

Jon Li Yeng

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

videojuegos fuera de entornos netamente de entretenimiento.

12. Géneros y subgéneros

Esta comisión fue coordinada por María Sara Müller y se presentaron 7 comunicaciones detalladas a continuación:

- Cultura en los márgenes: documental sobre la escena hip hop en Rafaela

Abeille, Constanza y Constantín, Julio

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

- El cine de Buster Keaton como documento

Müller, María Sara

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

- Documental

Nicolás, Matías

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

- El último diariero

Lamónica, Ana

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

- La mirada del extrañamiento Ciencia ficción, cine y masas en el siglo XX

Juan Velis

La ciencia ficción como género cinematográfico se consolida a través de una serie de rasgos de estilo determinados que enaltecen sus horizontes empíricos, llevando al género y a su discurso a formar parte inexorable de los contextos sociales que supieron condicionar y dar forma a los procesos evolutivos del cine como manifestación artística. El siguiente ensayo procura desentrañar ciertos abordajes acerca del rol de las masas, la ciencia y la mirada hacia el otro en la ciencia ficción, aspectos nodales del género.

- O sexo e o fascínio pela morte Uma abordagem do erotismo no filme Crash

Samandhi, Iris

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

- Codificando imágenes: Uso y mixtura de los géneros cinematográficos

García Conde, Tomas

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

13. Marketing digital y prosumidores

Esta comisión fue coordinada por Ayelén Rubio y se presentaron 5 comunicaciones detalladas a continuación:

- Biblioteca Virtual Bilingüe “Ayesha Catalana” y otros usos de las NTIC para la promoción literaria

Margulis, Alexander

El objetivo de esta ponencia es dar a conocer nuestra campaña de promoción digital de autores catalanes y araneses contemporáneos en la Argentina y el mundo. La misma se centró en la migración a Internet de un dossier monográfico bilingüe publicada inicialmente en la revista en físico Ayesha, donde dimos a conocer a 12 (doce) escritores referentes fundamentales. Y se continuó con la creación de la Biblioteca Virtual Bilingüe Ayesha Catalana. Reflexionaremos sobre las posibilidades que el mundo digital ofrece para la promoción literaria en el particular contexto de la pandemia del Covid-19.

- Marketing digital del docente

Escobar Goicochea, Laura y Gutiérrez Gonzáles, Ana Lucía

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

- Hacia un modelo responsivo de marca

Tenllado, Lucas

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

- Aceleración digital: herramientas de marketing imprescindibles en 2021

Perrone, Natalia

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

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

Terreni, Luciana

Con el fin de promover la cultura prosumidora, los estudiantes de Práctica Profesionalizante II de la Tecnicatura en Análisis y Desarrollo de Software formulan y desarrollan un proyecto de software y recursos digitales académicos asociados al mismo que se socializan en distintas plataformas virtuales. La propuesta consiste en que los estudiantes asuman el rol de autores creativos pero además que protagonicen instancias como evaluadores críticos y reflexivos de las producciones de sus pares, generándose espacios de retroalimentación fundamentada desde los conceptos construidos durante el desarrollo del espacio curricular.

14. Narrativas colaborativas

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

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

Leotta, Laura

BiLa, mira lo que ves; surge como una alternativa para cubrir la necesidad de Alfabetización visual de las personas consumidoras de medios de comunicación masivos,

acercando los conceptos necesarios para la lectura crítica de mensajes soportados en imágenes publicitarias y propagandísticas. El proyecto se compone de Narraciones o “productos” y eventos interactivos para niñas y niños, en los que el lenguaje visual es eje transversal y metáfora de las historias articuladas multidireccionalmente con lógica trasmedia.

- Letras Nocturnas - Historias de la noche

Torres, Jefersson

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

- Museos y videojuegos: sinergias posibles

Croizet, María Florencia

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

- Circuito fractal propuesta transdisciplinaria de artes escénicas

Fragoso, Claudia y Luna, Rocio del Carmen

Cuatro creadoras nos reunimos a través de sesiones virtuales para emprender un proceso creativo que culminará en una obra escénica. Se reflexiona sobre el ser y el hacer de cada una, los impulsos del cuerpo, las inquietudes estéticas. El proyecto es una obra escénica híbrida en que se develarían saberes de las artes escénicas en un proceso creativo que involucra el cuerpo expresivo. Se presentan y sistematizan los materiales gráficos, videos gráficos y sonoros generados en esta narrativa virtual que permite al espectador una incursión virtual múltiple y de intervención libre.

- Vigencia de la poética aristotélica hasta la actualidad

Uceda Espinoza, Gean Pool Julián

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

- Moodboard: Herramienta visual simple y clave que es tendencia

Wabnik, Marina y Rodríguez Guiraldo, Daniela Fernanda

Diversas formas de llamar a una misma técnica que aparenta ser un sencillo y lúdico collage inspiracional.

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

- Corazonar desde la Incertidumbre: Melodías de Onírico Trayecto

Fernández Amaya, Nicolás

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

15. Narrativas Transmedia

Esta comisión fue coordinada por Celeste Abancini y se presentaron 10 comunicaciones detalladas a continuación:

- Memorias Sonoras

Fernández Torres, Juan

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

- Youtubers y Narrativas Transmedia

Zapata Cueva, Patricia del Cisne

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

- TNT Talle arrativas Transmedia

Sethson, Diego

Narrativas Transmedia se desarrolla bajo el concepto de llevar todo al límite en la producción de contenidos. No solo para una plataforma. Cada idea es procesada para explorar todas las plataformas posibles y captar así a públicos específicos, según la plataforma que use o a la generación multitarea. Ante estos nuevos enfoques, el

realizar queda en manos de todos. Ya no hay dueños, sino socios. Si en lugar de comunicación directa se alcanza la multidireccional, se ingresa al mundo #transmedia, donde el #storytelling (el relato) será una herramienta fundamental a la hora de comunicar.

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

Paris, Rodrigo

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

- Las nuevas estructuras narrativas hipermediales aplicadas a la Educación

Sarro, Karina Alejandra

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

- Creando universos narrativos

Gacitúa, Jorge

La convergencia mediática ha supuesto un cambio tanto en el modo de producción como en el del consumo de los medios. La multiplicación de canales ha supuesto el nacimiento de un nuevo modelo narrativo: la narración transmedia. Esta nueva narrativa utiliza todos los canales disponibles para hacer llegar al consumidor partes diferenciadas de su historia para que éste las interrelacione. Este proceso plantea nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación activa de las comunidades de conocimientos para conseguir desentrañar los misterios planteados.

- Narrativas en Instagram, entre recorrer y esquivar

Herrera Roa, Angela

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

- Repensando la producción de narrativas transmedia en Latinoamérica

Romero, Sergio F.

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

- Gobierno Transmedia: Discursos, narrativas transmedia y subjetividad en pandemia

Méndez, Juan Patricio

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

- Narrativas transmedia como estrategias de pedagogía de paz en Colombia

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

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

16. Nuevas Perspectivas de creación escénica

Esta comisión fue coordinada por Julieta Pestarino y se presentaron 8 comunicaciones detalladas a continuación:

- La adaptación en un entorno intermedial

Amador, Paula Rojas

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

- Experiencias de escucha teatral: nuevo abordaje de las artes escénicas

Sánchez, Julia

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

- Hackear la danza: el Glitch como posibilidad creativa

Ledesma Briozzo, Felicitas

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

- De las tablas a la web

González, Paola

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

- De la escena a la pantalla: desafiando el proceso creativo

Dahlquist, Silvia y Mastriano, María Victoria

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

- La transformación corporal en la encarnación de narrativas coreográficas

Borges, Carreras Cintia

La narración coreográfica en los espacios creativos de la imagen escénica, trascienden lo argumental al uso, para hacerse poética en una teoría de lo danzado que bus-

ca la apertura hacia lo interartístico. El cuerpo, núcleo vertebrador de lo contado desde la acción de su propia expresión, nos guía hacia la revelación de un paradigma del narrar no siempre literario. La deformación de la percepción corporal en la narrativa danzada, se utiliza como metáfora para la exposición de la transformación metamórfica del contar, tomada esta como tópico textual por el que erigirse texto e imagen escultórica en movimiento: danza.

- en3 (cuerpobra) - Nuevas perspectivas de creación escénica

Tamburrini, Roberto Ariel

en3 (cuerpobra) es una obra de Expresión Corporal que cumple 10 años. Se presenta aquí el marco teórico de esta producción escénica, aprobada como tesina de graduación DAM UNA, donde actualizo nuevamente mis recientes aportes metodológicos para la composición escénica según las posibilidades que el contexto actual presenta. En esta ocasión, desarrollo las actualizaciones respectivas y la síntesis de lo explorado e investigado como profesional en función de los desafíos de la creación online, brindando las últimas conclusiones a las que he arribado.

- Matrices discursivas en las praxis de una escena teatral argentina

Pessolano, Carla

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

17. Plataformas digitales

Esta comisión fue coordinada por Agustina Méndez y se presentaron 7 comunicaciones detalladas a continuación:

- Plataformas públicas del Sur

Rivero, Ezequiel

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

- Milo: nuevo contenido a nuevo público. Reconstruyendo las formas de consumo audiovisuales

Rassi, María Sol

Se producen muchísimos contenidos audiovisuales cada día, pero, el número de pantallas y plataformas para la distribución es sumamente reducida y, además, es excluyente. ¿Cómo podemos construir una industria sostenible si no tenemos espacios para que nuestras

obras habiten? ¿Cómo podemos empoderar al público si el contenido que habita las pantallas hegemónicas es superficial y banal? Desde una lógica de producción humana, consciente y responsable con el mundo, buscamos desarrollar un espacio que visibilice a las obras audiovisuales y que empodere al público desde la calidad.

- Plataforma Catalogo WEB de Recursos para desarrollar Multiplataformas Digitales

Mondani, Norberto Eduardo

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

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

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

- Fotoperiodismo: Información Veraz vs Información Viral

Almeida Aveledo, Roberto

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

Crisis social en Chile: Una oportunidad para los medios digitales

Aparicio, Roberto

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

da de la pandemia permitió albergar esos contenidos en el espectro digital.

- Taller RAC Realizador Audiovisual con Celular

Sethson, Diego

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

18. Postproducción: Sonido y nuevos paradigmas

Esta comisión fue coordinada por Rodrigo González Alvarado y se presentaron 6 comunicaciones detalladas a continuación:

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

Silva Jasauí, Daniel Antonio

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

- Sonido Inmersivo. Las posibilidades de la tecnología Dolby Atmos

Bonino, Julián

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

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

Valverde Maestre, Águeda María

Entre otros galardones, la película *Whiplash* gana la mención a “Mejor sonido” en los premios Oscar del año 2015. Este estudio analiza los recursos sonoros presentes en esta cinta, con el fin de esclarecer su entramado musical. Para ello, categoriza el sonido vocal, las nuevas funciones del sonido (generales y específicas), la música y el silencio existentes en dos escenas simbólicas.

- Arte/Diseño Sonoro para Omnívoros Digitales

Torres, Juan Fernández

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

- Motion graphics y collage: el opening de Godfather of Harlem

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

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

- Deepfake

Celi, Michael

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

19. Posproducción: VFX, 3D y CGI

Esta comisión fue coordinada por Wenceslao Zabala y se presentaron 8 comunicaciones detalladas a continuación:

- Virtual Production: Previsualización cinematográfica con render en tiempo real

Silva Jasauí, Daniel

Las herramientas digitales cada día ponen a la mano de los pequeños estudios o producciones independientes las técnicas y tecnologías usadas en los blockbusters de Hollywood. Una de estas técnicas es la previsualización o Previs que permite comprender de una mejor manera los que pasa en cada plano de la cinta y sirve tanto en preproducción, como en rodaje y postproducción. Los motores de videojuegos permiten renderizar imágenes de alta calidad en tiempo real y producir una primera visión de la película sin salir a rodar un solo plano.

- El ralenti audiovisual. Implicancias de estas demoras

Luna, Fabián Esteban

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

- Inmersión Visual

Escobar, Javier

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

- Creación de un modelo 3D animado

Pechin Pico, Ana Sol

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

- El cuarto amanecer

Rolando, Fernando Luis

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

- Invasión2040

Turturro, Cesar

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

- Deep learning: La Nueva Conceptualización

Ordoñez, Lucas

Con la generación de contenidos audiovisuales a partir del *deep learning*. Cómo a través de un proceso de aprendizaje no lineal, la computadora puede no sólo reconocer patrones si no transformarlos y aprender de sus

propios errores a partir de la información acumulada y previamente suministrada por un usuario, dando como resultado (inmediato) multiplicidad de lenguajes, diseños y contenidos muy útiles a la hora de conceptualizar una idea o proyecto. Quiero plantear como reflexión si efectivamente este será el fin de los roles más técnicos en los procesos creativos y la mecánica de trabajo.

- La escultura digital, una revolución en proceso

Bel, Daniel

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

20. Producción de contenidos audiovisuales

Esta comisión fue coordinada por Mariano Nieto y se presentaron 11 comunicaciones detalladas a continuación:

- El color como tendencia

Cornejo, Camilo

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

- Fotografía Nocturna

Quintero, Melisa

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

- ESI y Confinamiento: Estrategias de producción artísticas

Ambrosini, Norma y Ripari, Sebastián

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

- Nuestro deporte es producir, pero primero debemos entrenar

Borroni, Nestor Adrián

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

- Cubrir una escena con alto valor narrativo, técnico y visual

San Martín, Eduardo

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

- Mi propuesta vale

Riccardi, Matías

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

- Personajes inolvidables y cómo crearlos

Díaz Escoto, Emilson Soyeb

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

- Producción de contenidos audiovisuales

González Iglesias, Álvaro

La producción de productos audiovisuales es un tema muy importante en la actualidad, ya que la mayoría de consumo en actividades que realizamos recae en el audiovisual: ver la televisión, ver tu serie preferida en una plataforma de streaming, disfrutar de un videoclip en YouTube, etc. La producción audiovisual consta de varias partes, como todo proyecto, en una ideación. Después de este la pre-producción, donde se preparan escaleras, guion, ambiente, casting o incluso permisos o presupuestos. La producción en estas fases se refiere al rodaje. La post-producción consta de edición, montaje, etalonaje y demás cambios en los brutos obtenidos del rodaje. Por último, su distribución a partir de la elaboración de un *packaging* en caso de ser necesario para su venta o la subida en plataformas de streaming y concursos. También se expondrá problemas comunes a la hora de realizar dichas producciones y cómo solucionarlo.

- Viceversa, cortometraje

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

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

- Crisis de contenido

Brunetti, Federico

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

21. Producciones online: gestión, curaduría, eventos, monetización

Esta comisión fue coordinada por Gina Giraldo se presentaron 10 comunicaciones detalladas a continuación:

- Juegos con propósito: Arde el delta gamejam

Borzino, Gonzalo

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

- No te pares tan cerca de mí

Marcelo, Follari

Esta ponencia - que nace como un proyecto de investigación para Investigación DC de la Universidad de Palermo - se propone analizar las recientes implicancias a nivel global en la industria musical del "vivo" en este contexto de pandemia, su estado actual y sus posibles consecuencias para la industria musical. Asimismo, explorar los recientes desarrollos de *live streaming*, sus aplicaciones, y discutir algunos ejemplos de eventos musicales recientemente desarrollados a la luz de las restricciones de la pandemia de Covid-19.

- Percibir más allá del manual

Fariña, Franco Jesús

Es muy común notar prácticas deshumanizantes entre técnicos y artistas en diversas situaciones dentro de la gestión cultural. A su vez, estas prácticas están extrañamente naturalizadas. ¿Cómo creamos un vínculo funcio-

nal para los proyectos, y sano para artistas y técnicos? ¿Cómo rompemos con las prácticas arcaicas que son violentas y deshumanizantes? Recordemos, siempre, que una parte no existe sin la otra. Para construir una nueva industria, necesariamente debemos repensar la manera de forjar estos vínculos, crear prácticas y generar dinámicas desde el amor, el compromiso y la empatía.

- Eventos Streaming Mixto

Nacusi, Lucas

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

- Festival (des)confinado

Ruiz, Paco

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

- Festivverd y Cineversatil: de webpages a plataformas de exhibición online

Peña Zerpa, José Alirio

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

- The Host

Márquez, Martínez

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

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

Marzili, Valentina

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

- Públicos para el teatro en tiempos de pandemia

Vicci Gianotti, Gonzalo

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

- La escenografía teatral y los sistemas de producción en tiempos de pandemia

Nigro, Miguel Ángel y Vera, Alicia Beatriz

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

22. Puesta en escena versus puesta en imagen

Esta comisión fue coordinada por Cecilia Gómez García y se presentaron 7 comunicaciones detalladas a continuación:

- Dirección de fotografía en el teatro virtual. Dos experiencias

Sandoval Torres, Ivett

En 2020, la Compañía Nacional de Teatro Universitario en México realizó dos puestas en escena digitalizadas con docente y académicos de 16 universidades de todo el país: El viaje de los cantores de H Salcedo y Fragmentos de Patria Errante de P. Parga. Es así como durante la pandemia nace un nuevo rol: la dirección de Fotografía para teatro virtual. La puesta en cuadro y la iluminación para las plataformas digitales difiere de la tarea del di-

rector de escena cuando los actores no se encuentran en el mismo lugar.

- Le Noir proyecto tarjeta postal

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

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

- DesTiempo

Celis Cadena, Andrés

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

- A experiencia de dirigir um espetáculo virtual utilizando modelos de jogos digitais

Oliveira, Aline

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

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

Dimeo, Carlos

La “puesta en escena” virtual de «Madame de Sade» de Yukio Mishima nos propone estudiar cómo la teatralidad ha sufrido transmigrado sus potenciales herramientas articuladoras de lo que hasta ahora hemos definido como teatro. El estudio se enmarca en dos categorías ya definidas por nosotros en trabajos previos: “teatros in-

visibles” y “transmigración de la teatralidad”. A partir de allí y del montaje realizado por el Teatro Universitario KNT-KurtynA de la Universidad de Bielsko-Biala presentaremos la formulación de estas dos categorías en una nueva forma de teatro, los teatros virtuales.

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

Flávio de Oliveira, Luciano

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

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

Palacios, Cristian Eduardo

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

23. Realidad aumentada: diseño interactivo y generativo

Esta comisión fue coordinada por Nicolás Sorrivias y se presentaron 9 comunicaciones detalladas a continuación:

- Micro Mapping: Híbridez en Medios Emergentes

Márquez, Marcel

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

- El diseño de experiencia de usuario en la realidad aumentada

Morejón Labrada, Sonia y Ravelo Batista, Ángel Antonio

La Realidad Aumentada (RA) es una tecnología novedosa, permite la integración de elementos reales y virtuales lo cual le otorga un sin fin de posibilidades educativas, de entretenimiento, comerciales etc. El diseño de

Experiencia de Usuarios (UX) en este contexto implica múltiples factores de análisis: perceptuales, psicológicos, antropológicos, semióticos y de interacción etc. a partir de sus características. El objetivo de la presentación radica establecer las bases teóricas del diseño de UX en la Realidad Aumentada.

- Innovación y transformación tecnológica en la divulgación cultural granadina

Caballero, Mágina Cruz

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

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

Bevilacqua, Flavio

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

- Como aplicar Realidad Aumentada y no morir en el intento

Monzón, Álvaro

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

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

Moreno Ruiz, José Roberto

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

- Líneas Guías APP

Balbuena, Emmanuel

La realidad aumentada al servicio de los creadores audiovisuales. Las más básicas aplicaciones de cámara de fotos en nuestros *smartphones* cuentan con líneas guías

para ayudar en la composición de la foto al momento de tomar la misma. Generalmente están allí la proporción aurea o la regla de los tercios. Hablemos de aplicar líneas guías a la cámara para ayudar al usuario a tomar una foto con perspectiva lineal o a disponer los elementos de la composición para que el usuario pueda crear un plano americano o un plano general.

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

Aguirre, Diego

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

- El diseño interactivo: Interfaces, digitalización y virtualidad

D'Agostino, Alejandra Inés y Pascual, Sebastián

En la era digital los cuerpos se presentan como datos, permitiendo a los artistas transformar el arte en potencia. Un arte virtual, que propondrá un diseño interactivo, implementado previamente por el autor de la obra, y que será actualizado por el espectador inter-actor, al cual podemos considerar co-creador de la obra. La aparición de aplicaciones, con interfaces gráficas cada vez más accesibles a todos, permitieron la masificación de estos programas y la utilización de los mismos por diferentes creadores, sin la condición de que sean programadores.

24. Realizaciones audiovisuales

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

- Postales improvisadas Miniaturas sonoras - Serie 2

Bas, Pablo

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

- Peregrina

Giordano, Verónica

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

personal de una analfabeta? ¿Cómo sería una narrativa en clave feminista de esos registros?

- Design y Animación en la producción audiovisual indígena en Brasil

Bicalho, Charles

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

- Videosofía, pensamiento audiovisual noético

Pesci Gaytán, Ernesto

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

- Ayataki

Ramos, Lucía

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

- Pequeña productora - Grandes producciones

Barg, Jonathan

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

- Tintas de Libertad

Hochegger, Axel

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

terminados momentos o personas que fueron parte de sus vidas.

- Caída Capital

Martinez, Yamila

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

25. Streaming y públicos online

Esta comisión fue coordinada por Agustina Méndez y se presentaron 12 comunicaciones detalladas a continuación:

- El streaming como vehículo de transmisión de la comedia

Llamas, Pedro

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

- Streaming OBS + Streamlabs

Sethson, Diego y Sethson Manuel

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

- Formación actoral en entornos virtuales. Prácticas posibles entre la intimidad obligada y la mostración necesaria

Lucero Samper, Federico Alberto

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

- El Arte va con todo*Cheggi, Jessica*

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

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

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

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

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

- Cuerpos en tensión en el espacio escénico digital*Rígano, Mariela*

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

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

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

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

En el siguiente trabajo se estudia como ciertas dinámicas específicas de la red social y plataforma de exhibición de contenidos Youtube se traducen e influyen la escena en Un día, El mar de Ariel Farace. Estas no se manifiestan como referencias directas, sino como intertextualidades que se construyen en la performatividad

digital de la obra. La obra es parte de los estudios curriculares de grado de la Lic. En Actuación de la Universidad Nacional de las Artes.

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

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

- Relaciones: potencia creadora inexplorada*Contino, Valentina*

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

26. Técnicas de actuación para teatro, cine, TV y narrativas digitales

Esta comisión fue coordinada por Cecilia Gómez García y se presentaron 9 comunicaciones detalladas a continuación:

- El casting y la actuación frente a cámara*Albornoz, Sergio*

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

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

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

- La Función Vocal en la Interpretación

Garófalo, Claudio

Técnica de trabajo para actores y cantantes La voz no se ve. Ese es el primer obstáculo. “Lo que se escucha”, es el segundo. Algo que no se ve pero se escucha genera incertidumbre. Algo que tiene entidad, pero no tiene cuerpo es un fantasma. Asusta y es difícil de abordar. Es necesario ponerle un cuerpo a la voz Quitarle la hegemonía a “lo que seescucha” y otorgarle categorías a lo funcional, lo anatómico, lo fisiológico, lo sensorial, incluso a “lo que se escucha” para crear una “estructura de la voz” que incluya todas las partes en un esquema tangible.

- El sustento de lo irrepitible base de Técnica Meisner

Lázaro, Yoska

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

- La Observación Como Herramienta Para Crear

Castiglione, Tomás

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

- Formación Actoral en la Metodología de Raúl Serrano

López de Bock, Guillermo

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

- Qi Gong: una técnica milenaria para estar presente

Tisocco, Matías Sebastián

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

- Energía y Ritual. Bioenergética para actantes

Escalada, Alejandra

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

- “El Método” de Lee Strasberg y la virtualidad

Migliarini, Eliana Beatriz

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

27. Transmedia: La expansión de una narrativa a distintas plataformas

Esta comisión fue coordinada por Ariel Bar On y se presentaron 9 comunicaciones detalladas a continuación:

- Para qué contamos

Weiss, María Laura

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

- Transmedia Mindset

Rodríguez Soifer, Solange

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

- Estrategias de guionado en producciones transmediales

Marrocco, María Celeste

El presente trabajo explora el concepto de “narrativas transmedia”, revisando su contexto de desarrollo y múltiples aportes teóricos que han acompañado su devenir, diferenciándolo de otras estrategias narrativas cercanas y/o contemporáneas. Se reflexionará sobre herramientas

teóricas de utilidad para los creadores interesados en producciones multiplataforma, para pensar las estrategias de creación y diseño de los universos transmediales que permitan verdaderas experiencias narrativas. Aplicándolos en el análisis de la propuesta De Barrio Somos (2018) del equipo DCMTeam (Rosario, Arg.)

- Un jardín de senderos que se bifurcan es también un jardín

Romina, Triunfo

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

- Enseñanza transmedia: motivando la construcción narrativa desde la virtualidad

Gallego, Andres Felipe

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

- Collage Animado

Guerrero, Sergio Nicolás;

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

- Una nueva forma de jugar y consumir RPG de mesa

de Faria, Mónica

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

- Río abajo. Una experiencia transmedia en la Patagonia

Diaz Quiroga, Lorena y de la Puente, Maximiliano

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

- Presentando e interrogando “En Silencio”. (Grupo Presente /Grupo de whatsapp)

Pérez Estanquero, Orestes

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

28. Videojuegos: guion, arte, sonido, comercialización y distribución

Esta comisión fue coordinada por Wenceslao Zabala y se presentaron 8 comunicaciones detalladas a continuación:

- Prototipado Eficiente de Videojuegos

Da Silva, Gerson

Algunas claves para el desarrollo de videojuegos, desde el concepto al prototipado, con ejemplos y aprendizajes del desarrollo del Iron Marines, galardonado RTS para dispositivos móviles lanzado por Ironhide Games.

- Del arte clásico al WASD

Márquez, Anthony

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

- No crees un programa, crea una experiencia

Yeng, Jon Li

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

- La gran bandera Argentina (arte itinerante)

Buschiazzo, Carmen

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

- Altered Perception: Diseño de Escape room virtual

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

Proyecto desarrollado en el marco académico de la materia Taller de diseño IV - Cátedra Gorodischer - FADU-UNL. Diseño de un escape room virtual para potenciar el pensamiento lateral en estudiantes universitarios a partir de las leyes de la Gestal. Actualmente se han popularizado los escape room de formato virtual, en los cuales hemos encontrado una vacancia en su desarrollo tanto superficial como narrativo, lo que nos permite desarrollar un juego que supere estos ejes aportándole componentes propios de videojuegos. Piezas realizadas: sitio web, trailer y simulación del juego.

- Música Interactiva en Videojuegos

Schweizer, Juan

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

- (Re) presentaciones de las sexualidades en videojuegos

Murúa Losada, Gonzalo Pablo

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

- Juegos y Generadores de Situaciones en La Creación de Personajes

Renán Julián Murillo Vidal

Los RPG o juegos como Story Cubes son populares para vencer el bloqueo de escritor, pero también son una poderosa herramienta para desarrollar personajes usando el sí mágico de Stanislavski contando con personajes altamente desarrollados psicológicamente. Ellas fueron propuestas para la reescritura de guiones durante la mate-

ria de Creación de Personajes y Construcción Dramática en UPAEP, pensando al personaje como eje central de las historias más que los eventos previamente escritos resultando más efectivos que otros ejercicios de escritura creativa por su focalización y metodología específica.

III. Exhibiciones en video

Las siguientes son exhibiciones asincrónicas que fueron presentadas especialmente para el Congreso Tendencias [Digitales Escénicas Audiovisuales] que pueden ser visualizadas en el canal de Youtube.

- Postales improvisadas Miniaturas sonoras - Serie 2

Bas, Pablo

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

https://www.youtube.com/watch?v=l0V8M60sBcE&feature=youtu.be&ab_channel=PostalesImprovisadas-MiniaturasSonoras

- Tomar el cielo por asalto

Chidichimo, Florencia

Seis cuerpos en movimiento ocupan “el cielo por asalto” en un ritual hexagonal que perdurará indefinidamente para encarnar las ideas y voces de los que se han ido, reeditando así la vida “porque la muerte no existe”. <https://youtu.be/9fYUOro3JCO>

- Espectral (work in progress)

Araoz Valdés, Raydel Ricardo

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

<https://vimeo.com/41857589>

- Ayataki

Ramos, Lucía

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

<https://mega.nz/file/O5lSXYzI#Nbw3mr8q5bU0kDRT5X8otGj2wCXQO15uCDWyoJc8CIk>

- Experiencia Mosuo VR360

Acevedo, Juan

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

<https://youtu.be/FapGqm8fBBk>

- Aprende a lavarte las manos correctamente*Tisocco, Matías Sebastián*

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

https://www.youtube.com/watch?fbclid=IwAR1DE2x0oVTNoQ_plres7YrjujGdlibcpJ2m2JFFSLTME7_01OnenQkRP-Y&v=P92YhBM8PUw&feature=youtu.be

- La boda*Giordano, Verónica*

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

<https://www.youtube.com/watch?v=mB42aqKDoGQ&feature=youtu.be>

- Juego de espejos*Motto, Juan Pablo*

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

https://www.youtube.com/watch?v=xh569EbBsLM&feature=emb_logo&ab_channel=JuanPabloMotto

- Inmersión visual*Escobar, Javier*

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

<https://www.youtube.com/watch?v=hKvJAng7fEE>

- El Cuarto Amanecer*Rolando, Fernando Luis*

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

https://www.youtube.com/watch?v=x3-xi_B3c1s&feature=emb_logo&ab_channel=UnicornDreams

- Infancia basura*Blanco, Angel*

¿Qué pasa cuando sentimos, en nuestra infancia, miedo de quienes nos cuidan? ¿Cómo nos afecta? ¿Hablar libera? “Quienes sufrimos abuso sexual nos vemos modificados en nuestro crecimiento, nuestros vínculos,

nuestra vida. Este proyecto muestra las dificultades que tenemos para contar lo que nos sucede. Infancia Basura es una invitación a no callarnos nunca más”.

https://www.youtube.com/watch?v=j4UPQWZapYY&ab_channel=AngelBlanco

- Caída capital*Martínez, Yamila*

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

<https://vimeo.com/442097084>

- Platonic Dandelion*Eschoyez, Martín*

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

<https://vimeo.com/229702450>

- No Signal*Eschoyez, Martín*

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

<https://vimeo.com/229104662>

- Último round*Castagna, Sebastián*

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

<https://vimeo.com/229104662>

- Suspicious brains*Kesler, Fabián*

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

https://www.youtube.com/watch?v=IspgFTOIebM&feature=emb_logo

- Melodeo

Kesler, Fabián

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

https://www.youtube.com/watch?v=L_IZO3Ma0w0&feature=emb_logo

- Primario

Lozano, Héctor

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

https://www.youtube.com/watch?v=L_IZO3Ma0w0&feature=emb_logo

- Piedra Libre... Lola Mora

Helman, Sonia

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

<https://www.youtube.com/watch?v=W0P5E5H1xoI&feature=youtu.be>

- Como placas tectónicas

Desmery, Laila

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

<https://youtu.be/MRbXhxf3X4k>

- Entre dos tierras

Berro, Fatima

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

<https://vimeo.com/205324841>

- Roxana Latrónico actriz cantante lírica clown

Latronico, Roxana

Mister Tacho es una mago, globologo, malabarista y zancuista que contrata a una asistente inexperta que realmente le ha pedido por favor para trabajar con él, pero esta “clown “ llamada Missis, no sabe hacer nada bien...

esto es todo .. Es para divertir a grandes y chicos con un pequeño show de circo con humor.

<https://www.youtube.com/watch?v=KlEzLpC4BFA>

- Locura Total

García Gutiérrez, Augusto

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

<https://www.youtube.com/watch?v=7rHHs-Y0WsI&t=7s>

- Vidas

Aldana Muñoz, Sergio Andrés

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

<https://www.youtube.com/watch?v=WSuSdyrMLuw&feature=youtu.be>

- Bitácora de creación de un relato como Relato

Calderón Flores, Franco Alonso

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

<https://www.youtube.com/watch?v=EmpzNDteDL8&feature=youtu.be>

- Abulia por los océanos

Triviño, Alejandra

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

<https://youtu.be/tw442L1ckTM>

- Poéticamente Habita El Hombre

Celis Cadena, Andrés

El tránsito por la cuarentena y el anclaje a través de un microrelato sobre el confinamiento, llevaron a pensar en el despertar dormir y el día noche como cuestiones temporales; definen a pesar de la hora del día un inicio y un final, un descansar y un iniciar. Se parte por abordar el espacio físico que se habita desde ¿cómo habitar la cuarentena y resignificar en el hogar los recuerdos e imágenes de la vida que se llevaba? y ¿qué recursos visuales, corporales e imaginativos utilizar para descolocar el sentido de lo cotidiano?

https://www.youtube.com/watch?v=Rr_m-V1_yqg&feature=youtu.be

- DesTiempo

Celis Cadena, Andrés

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

<https://youtu.be/DKC6Q4nqh98>

- El poder en mi Constitución

Pepper, Carolina

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

<https://www.youtube.com/watch?v=Hcp-lhDh99c&t=1s>

- Tengo arena bajo los párpados

Loforte, Leila

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

<https://youtu.be/LHwWJfyp514>

- Unidad Funcional - La rata Cobain

Benjardino, Jorge

Experiencia interactiva. Narra historias que suceden dentro de un edificio situado en Buenos Aires. En cada departamento transcurre una historia diferente: en la intimidad de sus personajes es donde realmente está la esencia de cada uno, y allí el sexo funciona como motor y nexos. “La rata Cobain”, estrenada en 2019, es el primer universo de esta serie de relatos.

<https://vimeo.com/331705729>

- Invasion 2040

Turturro, Cesar

En un mundo semidestruido por una raza alienígena. Donde los humanos se defienden como pueden y tratan de desarrollar robots y tecnología para tratar de

al menos ganar una batalla. Un Joven llamado Tomas Lambert, decide por sus propios medios, y ayudado por su inseparable amiga Julia, volver a poner en funcionamiento un viejo robot abandonado. Un plan completamente descabellado, pero la audacia y sus convicciones los llevaran a un camino inesperado.

<https://vimeo.com/489159365>

- Vestigio

Lucero Samper, Federico Alberto

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

<https://www.youtube.com/watch?v=7niCSxel4jo>

- Emerge

Suescun, Magali

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

<https://www.youtube.com/watch?v=xh835vXMAaE>

- Color de todos los colores

Romero, Juan

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

<https://youtu.be/-B8AD6gD5DI>

IV. Equipo de Coordinación Congreso Tendencias [Digitales Escénicas Audiovisuales].

- Coordinación Académica General: Andrea Pontoriero
- Asesoramiento Académico Tendencias Audiovisuales: Gabriel Los Santos

- Coordinación: Victoria Mangiantini

- Asistencia Coordinación: Stephanie Krzywinski

Coordinadores Paneles de Tendencia: Alejandra Niedermaier, Andrea Mardikian, Andrea Pontoriero, Camila Rocha, Claudio Cané, Daniela Di Bella, Diego Aballay, Diego Mate, Luján Oulton, Diego Tucci (CAV), Esteban Cavanna, Ezequiel Epenstein, Germán Fredes, Giancarlo Rojas Marín, Gonzalo Moreno, Gustavo Schraier, Juan Mako, Marcelo Follari, Mariano Frumento, Nadia Fraiman, Nico Sorrivias, Paula Taratuto, Paula Travnik, Santiago Algán, Thais Calderon, Tomás Calderon, Tomás Stiegwardt, Beatriz Blackhall (ADEA), Vero Tabasso, Virginia Marturet, Yoska Lázaro

Coordinadores Comisiones de Experiencia y Reflexión:

Agostina Méndez, Andrea Marrazzi, Ariel Bar On, Aye-

lén Rubio, Cecilia Gomez Garcia, Celeste Abancini, Eduardo Russo, Gina Giraldo, Julieta Pestarino, Luz Collioud, Marcelo Lalli, Marcelo Vidal, Maria Sara Müller, Mariana Mendoza, Mariana Minsky, Marina Wabnik, Nicolás Sorrivias, Paula Taratuto, Paula Trucchi, Rodrigo González Alvarado, Mariano Nieto, Tomas Stieghardt, Wenceslao Zavala.

V. Escritos de los Coordinadores

Se transcriben a continuación los escritos presentados por los coordinadores de las Comisiones de Experiencia y Reflexión. Estos papers traducen las distintas líneas presentadas durante las sesiones del 8 al 12 de marzo de 2021, 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:

- **Collioud, Luz:** *Distribución y Consumo de formatos audiovisuales*
- **González Alvarado, Rodrigo:** *Las vértebras del futuro*
- **Lalli, Marcelo:** *La creación audiovisual frente a la hipertecnologización*
- **Mendoza, Marina:** *Cuestionar(nos) para deconstruir(nos)*
- **Minsky, Mariana:** *Gamificación como técnica de enseñanza*
- **Müller, Sara:** *Géneros y Subgéneros traccionando hacia lo documental*
- **Nieto, Mariano:** *Panorama de la Producción de contenidos audiovisuales en la actualidad*
- **Russo, Eduardo:** *Los lenguajes audiovisuales, y más allá*
- **Marrazzi, Andrea:** *Género y Diversidad en las Artes Escénicas Contemporáneas*
- **Marrazzi, Andrea:** *La adaptación de la producción artística frente al contexto pandémico*

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

Se presentan a continuación los papers enviados a las Comisiones de Experiencia y Reflexión (35 comunicaciones) [Ver textos completos de los autores en el Capítulo II, desde la p.- 66 de la presente edición]

Abstract: In recent times, the creative industries have been nurtured by the productions of the different branches of art and design, making the hybridization of cultural manifestations difficult to establish boundaries between the different disciplines. However, the concept of trend has marked an axis to be able to glimpse the innovation in the experiments carried out in the universe of the arts, design and entertainment.

To understand this scenario, understand trends, anticipate changes, grow professionally and become professionally linked, the Faculty of Design and Communication of the University of Palermo organized, freely and for free, the Eighth Edition of the

Congress Trends [Digital-Scenic- Audiovisuals] that took place in the week of March 8 to 12, 2021 in virtual format.

This publication details the complete agenda of the works exhibited both in the trend panels, the experience and reflection commissions, and the video exhibitions that include the summaries of the works and the papers with the reflections presented by the coordinators of the commissions. In addition, it contains the presentation of the seventh publication of the Congress. Finally, a selection of the communications and papers (articles) sent to the Congress (the same presented alphabetically by author) is included.

Keywords: Acting - audiovisual - cinema - consumption - cosplay - creativity - body - dance - digital - theatrical direction - design - dissidents - device - distribution - diversity - dubbing - documentary - dramaturgy - special effects - entrepreneurs - scene - scenography - show - festivals - photography - genre - management - pedagogy - lighting - illustration - makeup - mapping - media - music - screens - performance - platforms - production - prosumer - public - networks - series - theater - technology - transmedia - costumes - video clip - video games - virtual

Resumo: Nos últimos tempos as indústrias criativas têm sido alimentadas pelas produções dos diferentes ramos da arte e do design, tornando a hibridização das manifestações culturais difícil de estabelecer fronteiras entre as diferentes disciplinas. No entanto, o conceito de tendência tem marcado um eixo para podermos vislumbrar a inovação nas experiências realizadas no universo das artes, design e entretenimento.

Para entender este cenário, entender tendências, antecipar mudanças, crescer profissionalmente e se envolver profissionalmente, a Faculdade de Design e Comunicação da Universidade de Palermo organizou, gratuitamente e gratuitamente, a Oitava Edição do Congresso de Tendências [Digital-Cênico-Audiovisuais] que aconteceu na semana de 8 a 12 de março de 2021 em formato virtual.

Esta publicação detalha a agenda completa dos trabalhos expostos tanto nos painéis de tendências, nas comissões de experiência e reflexão, quanto nas exibições de vídeos que incluem os resumos dos trabalhos e os papers com as reflexões apresentadas pelos coordenadores das comissões. Além disso, contém a apresentação da sétima publicação do Congresso. Por fim, inclui-se uma seleção das comunicações e papers (artigos) enviados ao Congresso (os mesmos apresentados em ordem alfabética por autor).

Palavras chave: Atuação - audiovisual - cinema - consumo - cosplay - criatividade - corpo - dança - digital - direção teatral - design - dissidentes - dispositivo - distribuição - diversidade - dobragem - documentário - dramaturgia - efeitos especiais - empreendedores - cena - cenografia - espetáculo - festivais - fotografia - gênero - gestão - pedagogia - iluminação - ilustração - maquiagem - mapeamento - mídia - música - telas - performance - plataformas - produção - prosumer - público - redes - série - teatro - tecnologia - transmídia - figurinos - videoclipe - vídeo jogos - virtuais

(* **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