

## Designios del Arte

Fecha de recepción: julio 2019

Fecha de aceptación: septiembre 2019

Versión final: noviembre 2019

Luciana González (\*)

**Resumen:** Proyectar la realización de un producto artístico requiere tiempo para desarrollarse, tiempo de abstracción de ideas, tiempo de planear estrategias, tiempo de realización y de exhibición; y tiempo de reflexión. En el marco del Primer Congreso de Tendencias Audiovisuales, desarrollamos una ronda de presentación de proyectos audiovisuales. Nuestra comisión se mostró muy entusiasmada, ya que exponer proyectos propios es exponer un fragmento de nuestro ser. Son proyectos que llevan años de procesos creativos y de producción, de trabajo en equipo, de toma de decisiones conjuntas, de movimientos autogestivos; también. La ronda se desarrolló en un clima de respeto y de interés por parte de los expositores.

**Palabras clave:** Proyecto - producto artístico - medios de producción – industria – autogestivo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 67]

Lucas Simons es dramaturgo y guionista. Trabaja en temáticas webs para desarrollo de videojuegos. Nos cuenta que el guion es el sustento teórico del verosímil. Su proyecto pretende, a través de la docencia, revalorizar el rol del guionista como fundamental en el proceso de identificación con el personaje. Para ello es imprescindible como primera medida, reconocer al nuevo público, que es cada vez más exigente y está ahora, más enfocado en el aspecto humano de la historia. Lucas, pone en valor el trabajo en equipo y nos cuenta que el guion se desarrolla en dos grandes grupos de guionistas: los que crean los escenarios y situaciones y los que se dedican a desarrollar los personajes y sus motivaciones. Así surge el conflicto en esta narrativa interactiva. El conflicto es lo que en los videojuegos se llaman misiones. Las posibilidades para resolver la trama son diversas. Y será el espectador-jugador quien resuelva las misiones con su decisión.

Carolina Pepper es bailarina y desde el 2011 gestiona su proyecto Kines cine foro de danza. Al día de hoy lleva 32 ediciones y se ha convertido en un espacio de exploración, videoteca y refugio de obras alrededor de un mismo tema: el movimiento. Su objetivo es atraer nuevos públicos a la danza contemporánea a partir del área audiovisual en formato cine foro. Hay piezas audiovisuales que se hacen para la cámara y otras que nacen del registro del espectáculo de danza. Nos cuenta que el formato cine tiene un perfil pedagógico ya que permite analizar con detenimiento los movimientos de la danza y hecho coreográfico en sí. El cine-foro, entonces, es la estrategia para atraer público y generar momentos de debates en lo que se refiere al imaginario del mundo propuesto en la pieza audiovisual, los aspectos técnicos del video danza y las diferentes puestas de escena. El cine foro es una tendencia que va tomando fuerza con el tiempo.

Camila Maurer es guionista. Su proyecto es totalmente autofinanciado y nace de la combinación de dos ideas: los tutoriales y las reglas que muchas personas ponen para el amor. A través del tutorial, nos enteramos cómo es el personaje de Marta y su relación con Hernán. A través de sus ojos, conocemos a Marta. La historia se basa en las elipsis temporales, momento de mayor interacción con el público a través de las plataformas digitales donde el tutorial fue estrenado. Luego de una in-

tenso investigación de los medios digitales interactivos, se plasma la composición del personaje de Hernán, la gramática de los títulos, y la estética general que va mejorando capítulo a capítulo en armonía con la mejoría que muestra Hernán como youtuber amateur. Los fallos en la realización, que se desprenden del piloto, son clave para enlazar al piloto con el resto de los episodios. En lo referente al tiempo de realización, cada capítulo se define en tres encuentros creativos antes de grabar, donde actor y guionista intercambian ideas y formas de realización. Para la autora, la estrategia de publicidad fue mala y el proyecto sirvió como experiencia.

Lady González, Wanda López Trelles y Victoria Demasi nos presentan su Proyecto Corporalidades Expandidas, que promueve, difunde y produce expresiones audiovisuales en torno a cuerpos y corporalidades en su contexto social mediado por la cámara. Nos cuentan que el proyecto se basa en el FICCE, Festival Internacional bienal que incluye diferentes instancias como performances, audiovisuales, instalaciones, escuelas que exponen sus audiovisuales, trabajos en progreso y conversatorios. Es un trabajo en equipo y autogestionado. Plantean que el concepto de videodanza social es difícil de definir ya que tiene que ver con la hibridez y la dinámica. Es importante aprender haciendo en diferentes contextos sociales. Lanza abarca lo colectivo y lo propio. Se busca una identificación con los relatos que no son los hegemónicos. La intención del proyecto es generar una red humana y federal con recursos propios, para reflexionar e investigar con artes que no son puras. En la producción audiovisual, los guiones son colectivos y absorben todos los intereses. El desafío es buscar la sustentabilidad en el proyecto.

Maximiliano Zurraco es productor de cine y está al frente de Sewati, una naciente productora que se ha propuesto participar en variedad de proyectos, tanto cortometrajes como largometrajes, nacionales e internacionales. Maximiliano afirma que no hay proyectos malos, solo hay que encontrar al público acertado. Y esa premisa es la que le permite apoyar y llevar a cabo proyectos diversos. Afirma que lo importante es saber qué se quiere hacer con lo que se filma para buscar el formato adecuado. Las coproducciones alivianan la produc-

ción en la realización pero hay más personas para tomar decisiones. Parte de crecer es explorar otras vías, buscar otros targets, animarse a cambiar los roles en el equipo. Leo Bromberg es actor y humorista gráfico, no obstante no definirse para él es actual, definirse en estos tiempos no tiene sentido, él se dedica a muchas cosas. Con este espíritu, surge el proyecto “Buscando a Suar”, afianzado en la necesidad de hacer y hacer. El proyecto es autogestivo y fue creciendo de a poco en las redes sociales. Es difícil hacer sin dinero, pero Leo rescata el hecho de hacer y encontrarse con la gente interesada en el producto. El autor afirma que los proyectos necesitan de una motivación, y ese el motor más fuerte para llevarlos a cabo. Dejar atrás los prejuicios y hacer, y de a poco se va logrando. Hay dificultades técnicas que se van superando con la experiencia. Para él, lo importante es empezar a crear.

Marcos Rodolosi es realizador audiovisual y su proyecto se basa en dictar talleres de cine para adolescentes. Su motivación es la inclusión social de adolescentes y jóvenes con la herramienta del lenguaje audiovisual en contextos de vulnerabilidad. Es importante para él entender que los adolescentes en estos contextos son doblemente vulnerados, por su etapa de la vida y su contexto social. Los talleres le dan al participante la oportunidad de cambiar la mirada sobre la realidad a través del aprendizaje de técnicas y contenidos propios del cine y el mundo audiovisual, generando el ambiente propicio para la búsqueda de una expresión artística propia.

Luciana González es escenógrafa y directora de arte. Nos presenta MILF, un proyecto transmedia en desarrollo. Con su participación, nos revela el recorrido estético del mismo, a través de los años y los diferentes formatos. El proyecto se lleva en equipo con la autora-guionista y el diseñador gráfico, que apuestan al género comedia en formato serie web, movisodios y obra de teatro. El hilo conductor de la presentación es el mundo de las madres contemporáneas en una sociedad cosmopolita, que luego del divorcio logran reconstruirse. En este camino encontramos a Laura, la protagonista de la historia, que nos muestra su mundo desde el 2003 cuando es madre primeriza hasta la actualidad.

### Conclusión

Los medios de producción son amplios, diversos y brindan, actualmente, una baja financiación económica, condicionando a los colectivos artísticos a la autogestión. Para que el hecho artístico sea un producto y un proyecto terminado, necesita del mercado, quien marca tendencia para alcanzar un mínimo rédito. El desafío es no abandonar los objetivos originales y poder, desde algún lugar del sistema, forjar una industria más sólida, autárquica y de calidad técnica y artística. La duración de un proyecto en un tiempo prolongado permite la reflexión de lo acontecido, la flexibilidad para adaptarse al contexto y la proyección hacia cortos plazos de producción.

### Referencias Bibliográficas

“El tiempo expandido”, Sergio Mah y otros. Editorial La fábrica, 2010.

### Expositores

- Lucas Simons “*Creando mundos: construcción de bases sólidas para enfocarse en las nuevas narrativas*”
- Carolina Pepper “*Proyecto Kines: cine foro de danza*”
- Camila Maurer “*Proyecto de serie web: Tutorial cómo amar a Marta*”
- Ladys González, Wanda López Trelles y Victoria Demasi “*Proyecto Corporalidad Expandida*”
- Maximiliano Zurraco “*Sewati Audiovisual Presenta: Proyectos independientes nacionales e internacionales*”.
- Leo Bromberg “*Buscando a Suar*”
- Marcos Rodolosi “*Talleres de cine para adolescentes y jóvenes*”
- Luciana Gonzalez “*Proyecto Transmedia MILF Madre Independiente Loca y Femisnista*”

**Abstract:** Projecting the realization of an artistic product requires time to develop, time for abstraction of ideas, time to plan strategies, time for realization and exhibition; and reflection time. Within the framework of the First Congress of Audiovisual Trends, we developed a round of presentation of audiovisual projects. Our commission was very enthusiastic, since exposing our own projects is exposing a fragment of our being. These are projects that take years of creative and production processes, of teamwork, of joint decision making, of self-managing movements; too. The round took place in a climate of respect and interest by the exhibitors.

**Keywords:** Project - artistic product - means of production - industry - self-managed

**Resumo:** Projetar a realização de um produto artístico requer tempo para desenvolver-se, tempo de abstração de ideias, tempo de planejar estratégias, tempo de realização e de exibição; e tempo de reflexão. No marco do Primeiro Congresso de Tendências Audiovisuais, desenvolvemos uma rodada de apresentação de projetos audiovisuais. Nossa comissão mostrou-se muito entusiasmada, já que expor projetos próprios é expor um fragmento de nosso ser. São projetos que levam anos de processos criativos e de produção, de trabalho em equipe, de tomada de decisões conjuntas, de movimentos autogerenciado; também. A rodada desenvolveu-se em um clima de respeito e de interesse por parte dos expositores.

**Palavras chave:** Projeto - produto artístico - meios de produção - indústria - autogerenciado

(<sup>1</sup>) **Luciana González.** Diseñadora de Imagen y Sonido (UBA, 2003). Escenógrafa y Vestuarista (EMAD, 2003).