

- Korondi, Teresa. *Poesía relacional / El poema en construcción*.

- Mardikian, Andrea. *Nietzsche y la transvaloración de todos los valores en el mundo de hoy*.

- Urso, Ana Laura y Sandoval, Tatiana. *Arquitectura reflexiva para una escena política*.

---

**Abstract:** Chomsky understands that “language is a structure that changes according to the cultural context (...) the way in which language is articulated (including nonverbal behavior) modifies perception. Language is part of culture, it is part of the body of knowledge, attitudes and skills transmitted from one generation to another; language is the primary means through which other aspects of culture are transmitted; Language is a tool that can be used to explore and manipulate the social environment and establish status and relationships within it. However, this proposition does not exempt the internal tension within the same language between purely verbal and non-verbal behavior, both responsible for the thickness of the language.

**Keywords:** Language - memory - theater - performance - creative process

**Resumo:** Chomsky entende que “a linguagem é uma estrutura que muda de acordo ao contexto cultural (...) o modo de articular a linguagem (incluindo a conduta não verbal) modifica a percepção. A linguagem é parte da cultura, é parte do corpo de conhecimentos, atitudes e habilidades transmitidos de uma geração a outra; a linguagem é o meio primário através do qual outros aspectos da cultura transmitem-se; a linguagem é uma ferramenta que pode ser usado para explorar e manipular o ambiente social e estabelecer status e relações dentro dele. Não obstante, dita proposição não exime a tensão interna dentro da mesma linguagem entre a conduta puramente verbal e a conduta não verbal, ambas responsáveis pela espessura da linguagem.

**Palavras chave:** Linguagem – memória – teatro – performance – processo criativo

(\*) **Andrea Verónica Mardikian Giase.** Licenciada en Artes Combinadas (Universidad de Buenos Aires). Profesora de Enseñanza Media y Superior en Artes (Universidad de Buenos Aires). Profesora de la Universidad de Palermo. Actriz.

---

## Imagen, Transmedia y Videojuegos

Fecha de recepción: julio 2019

Fecha de aceptación: septiembre 2019

Versión final: noviembre 2019

Andrea Marrazzi (\*)

**Resumen:** Durante el turno mañana de esta primera edición del Congreso Tendencias Audiovisuales, se desarrolló la Ronda de Presentación de Proyectos destinada a Imagen, Transmedia y Videojuegos. La misma fue de carácter heterogéneo, haciendo un amplio recorrido por distintos lenguajes y temáticas a través de innovadores y creativos proyectos.

Se reflexionó sobre la narrativa transmedia, el comic, el videojuego, las nuevas herramientas digitales, las redes sociales, el video documental y la fotografía.

Luego de un diálogo intenso en función a los proyectos presentados, se concluyó sobre la importancia del archivo y la recuperación del pasado, lo digital en función al bienestar, las rupturas de paradigmas, las herramientas digitales para la educación y el aula y la tendencia del trabajo interdisciplinar.

**Palabras clave:** Tecnología - imagen – transmedia – videojuegos – cómic – realidad virtual – herramienta digital – fotografía – documental – audiovisual – redes sociales

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 76]

---

Durante el turno mañana de esta primera edición del *Congreso Tendencias Audiovisuales*, se desarrolló la Ronda de Presentación de Proyectos destinada a *Imagen, Transmedia y Videojuegos*. La misma fue de carácter heterogéneo, haciendo un amplio recorrido por distintos lenguajes y temáticas a través de innovadores y creativos proyectos. Se reflexionó sobre la narrativa transmedia, el comic, el videojuego, las nuevas herramientas digitales, las redes sociales, el video documental y la fotografía.

Comenzaron Cecilia Barat y Rocío Muñoz, presentando su proyecto *Alvar Las Américas*: kit de Aventura, del cómic al transmedia. Explicaron que partiendo de una historia, diseñar el universo narrativo, es el primer paso del proceso creativo en transmedia.

También contaron cómo construyeron el concepto de kit para la Aventura (como un bolso de viaje lleno de experiencias) a través de Alvar Las Américas: proyecto surgido a partir del cómic argentino *Alvar Mayor de C. Trillo* y E. Breccia. Revelaron también que *transmedia storytelling* se ha convertido hoy en una visión en sí misma, un nuevo territorio a explorar para la creación de universos imaginarios, narrativas multiplataforma gamificadas y uso intensivo de soportes tecnológicos. El ecosistema de los medios contemporáneos está atravesado por estrategias comunicativas donde transmedia se transforma en la mejor caja de herramientas para transitar nuevos caminos.

Continuó Maxi Cortés, en representación de todo su equipo, quien vino a presentar *Hamacame*, un videojuego de realidad virtual de terapia inmersiva, que mezcla acciones simples con un juego divertido. Orientado a aquellos que viven grandes niveles de estrés y ansiedad, fue diseñado en conjunto con psicólogos. Aspiran a mejorar la calidad de vida de las personas, a través de esta experiencia de meditación y bienestar. Buscaron integrar un equipo interdisciplinario, proporcionando tecnología estandarizada y escalable, para mejorar y complementar los servicios sanitarios, recursos humanos y de meditación, con una filosofía orientada a la prevención. *Hamacame* está en un proceso de constante desarrollo y crecimiento y en búsqueda de financiación para su perfeccionamiento.

Marcela Polischer (Egresada de la carrera de Artes y Ciencias del Teatro con Posgrado Pedagógico) y Aimé Guzmán (Licenciada y Profesora de Artes Plásticas con orientación en Escenografía), se desempeñan en Artes Escénicas y Artes Multimediales, trabajando desde hace años en herramientas digitales y talleres interdisciplinarios. Las profesionales presentaron *Moldeo*, que es un software libre, para la generación y sucesivas transformaciones de un boceto o maqueta de rápida realización. Permite incorporar e intercambiar de manera sencilla diversos recursos a ser utilizados en escena (cambio de telones, fondos, muebles, utilería, etc.), apuntando al trabajo gráfico y al diseño interactivo que posibilite la rápida ejecución y comunicación de una idea / concepto. A partir de esta herramienta realizan talleres dirigidos a escenógrafos, artistas escénicos, visuales y plásticos, ambientadores, docentes, actores, performers, directores de escena y a todos aquellos interesados en incorporar este proyecto digital de fácil aprendizaje y gran potencial.

El director y fundador de *Grow Digital School*, presentó su ponencia: *El Darwinismo en las redes sociales*, con la que se reflexionó sobre la utilización de las mismas en la actualidad. El especialista explicó que las redes sociales constituyen un lugar virtual, pero al fin y al cabo es un lugar donde están y por donde se conectan las personas. Hay tanta gente inmersa que también hay mucho ruido, por eso es importante saber comunicar bien para llamar la atención y que mucha gente escuche lo que se tiene para decir de una marca, un proyecto, un profesional, o lo que se quiera emitir o promover. Esta especie de ciudad virtual en la que se vive, evoluciona constantemente. Si Snapchat “se pone bueno” van todos para ahí, si aburre, se busca otro espacio. Entender la dinámica de las redes ayuda a mantenerse vigente, a ser escuchado y a ser relevante. Por todo esto, esta exposición tuvo el objetivo de plantear estrategias para comunicar correctamente en redes sociales en la actualidad.

Sonia Helman por su parte, presentó su Video Documental *Ciudadanas militantes*, en el que indaga sobre la vida de dos mujeres que compartieron ciudad, época, opción por la militancia política y nombre: Inés Pereyra e Inés Dolkin. Nacidas en los 30, fueron de las primeras votantes. Inés Pereyra, abanderada de Evita, iba casa por casa a afiliar a las mujeres y los maridos soltaban los perros para hacerla salir corriendo. En el 83 fue de las primeras concejales en Rosario e hizo una enorme tarea

solidaria. Inés Dolkin era de izquierda, participó del Rosariario, integró el Consejo Directivo de Humanidades y dirigió la revista cooperativa Contexto. Además escribía poesía, donde canalizó sus ideas sociales en otro formato. Dos historias de vida, poco conocidas, que Helman consideró que merecían difundirse, y por ello, desarrolló este video documental, que además reflexiona sobre el lugar de la mujer en la sociedad.

Sobre la temática del empoderamiento femenino, también trabaja la fotógrafa Ivana Gorosito, quien con su proyecto *Fotografía documental de familias: el registro fotográfico como legado familiar*, conmovió y generó reflexiones múltiples. Ella manifestó una observación de que la fotografía familiar comercial tiende a romantizar la maternidad desde el embarazo, la lactancia y la crianza. En contraposición a esto, desarrolló un registro documental que ayude a romper con los estereotipos mostrando las diferentes realidades intrafamiliares, poniendo el foco en las situaciones reales a las que se enfrentan en la vida cotidiana. Su trabajo permite guardar en imágenes los futuros recuerdos de la niñez, respetando los modos de crianza, y destacando las costumbres y la identidad de cada integrante del grupo familiar. Su trabajo escapa de la moda del photoshop y el retoque y muestra frente a este cambio de paradigma, en el que el feminismo toma protagonismo, familias reales.

### Conclusiones

Al ser una ronda tan heterogénea e interdisciplinaria, fue muy rico y variado el intercambio, como así también las conclusiones y percepciones obtenidas. Luego de un diálogo intenso en función a los proyectos presentados, se concluyó sobre varios puntos trascendentes durante el debate. Se realizó el intercambio sobre la importancia del archivo, desde la fotografía y lo documental, como así también la incorporación de todo tipo de tecnologías e innovaciones como herramientas para el presente y para la recuperación del pasado.

A su vez, la utilización de lo digital e interdisciplinario para propiciar el bienestar, la educación, la calidad de vida y la asimilación en cuanto a la ruptura de paradigmas en la actualidad.

### Expositores

- Cecilia Barat y Rocío Muñoz Alvar - *Las Américas: kit de Aventura, del cómic al transmedia*
- Maxi Cortés - *Hamacame*
- Marcela Polischer y Aimé Guzmán - *Nuevas Herramientas para la Realización de Bocetos interactivos con Moldeo*
- Juan Etcheagaray - *El Darwinismo en las redes sociales*
- Sonia Helman - *Video documental Ciudadanas Militantes*
- Ivana Gorosito - *Fotografía documental de familias: el registro fotográfico como legado familiar.*

**Abstract:** Presentation Round for Image, Transmedia and Videogames was developed. It was heterogeneous in nature, making a broad tour of different languages and themes through innovative and creative projects.

He reflected on the transmedia narrative, the comic, the video game, the new digital tools, social networks, documentary video and photography.

After an intense dialogue based on the projects presented, it was concluded about the importance of the archive and the recovery of the past, the digital based on well-being, the ruptures of paradigms, the digital tools for education and the classroom and the tendency of the interdisciplinary work

**Keywords:** Technology - image - transmedia - videogames - comic - virtual reality - digital tool - photography - documentary - audiovisual - social networks

**Resumo:** Durante o turno amanhã desta primeira edição do Congresso Tendências Audiovisuais, desenvolveu-se a Rodada de Apresentação de Projetos destinada a Imagem, Transmedia e Videojogos. A mesma foi de caráter heterogêneo, fazendo um amplo percurso por diferentes linguagens e temáticas através de inovadores e criativos projetos.

Reflexionou-se sobre a narrativa transmedia, o comic, o videogame, as novas ferramentas digitais, as redes sociais, o video documentário e a fotografia.

Depois de um diálogo intenso em função aos projetos apresentados, concluiu-se sobre a importância do arquivo e a recuperação do passado, o digital em função ao bem-estar, as rupturas de paradigmas, as ferramentas digitais para a educação e o sala de aula e a tendência do trabalho interdisciplinar.

**Palavras chave:** Tecnologia - imagem - transmídia - videogames - quadrinhos - realidade virtual - ferramenta digital - fotografia - documentário - audiovisual - redes sociais

(\*) **Andrea Marrazzi.** Licenciada en Dirección Teatral (Universidad de Palermo, 2015). Técnica en Vestuario Escénico (EAM, 2007). Actuación (ETBA, 2007).

## Under, Teatro Independiente y Popular

Fecha de recepción: julio 2019

Fecha de aceptación: septiembre 2019

Versión final: noviembre 2019

Andrea Marrazzi (\*)

**Resumen:** El Teatro Independiente en Buenos Aires es reconocido mundialmente por la multiplicidad de lenguajes, la proliferación de espacios y su abundante y heterogénea cartelera. A lo largo del tiempo el circuito alternativo se ha convertido además en una especie de semillero para el teatro comercial y oficial, y en la cuna de reconocidos teatristas nacionales que triunfan en el exterior.

Esta jornada ha tenido como objeto de estudio y debate al Teatro Independiente desde diversos enfoques analíticos. Por un lado, las ponencias de María Fukelman, Ramiro Manduca, Marina Suárez y Andrea Marrazzi, se abocaron más hacia un estudio académico propicio para la reconstrucción de ciertos aspectos primordiales de la historia del arte escénico argentino, mientras que Valentina Marzili, Gustavo Moscona, Mariela Muerza, Daniel Piedrabuena y Nora Pavon, expusieron en función a la gestión y la producción dentro del circuito alternativo.

**Palabras clave:** Teatro independiente – teatro under – circuito alternativo – producción teatral – circuitos escénicos – políticas culturales – gestión cultural – autogestión – historia del teatro

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 79]

El Teatro Independiente en Buenos Aires es reconocido mundialmente por la multiplicidad de lenguajes, la proliferación de espacios y su abundante y heterogénea cartelera. A lo largo del tiempo el circuito alternativo se ha convertido además en una especie de semillero para el teatro comercial y el oficial, y en la cuna de los reconocidos teatristas nacionales que triunfan en el exterior. Esta jornada ha tenido como objeto de estudio y debate al Teatro Independiente desde diversos enfoques analíticos. Por un lado, las ponencias de María Fukelman, Ramiro Manduca, Marina Suárez y Andrea Marrazzi, se abocaron más hacia un estudio académico propicio para la reconstrucción de ciertos aspectos primordiales de la historia del arte escénico argentino. Desde otro enfoque, Valentina Marzili, Gustavo Moscona, Mariela Muerza, Daniel Piedrabuena y Nora Pavon, expusieron en función a la gestión y la producción dentro del circuito alternativo, evaluando y problematizando los últimos años y la actualidad del mismo.

María Fukelman, Doctora en Historia y Teoría de las Artes de la Universidad de Buenos Aires, compartió parte de su estudio de casos específicos del Teatro Independiente. Durante la exposición desarrolló que el teatro independiente es un modo de producir y de concebir el teatro que pretendió renovar la escena nacional de tres maneras: se diferenció del teatro que ponía los objetivos económicos por delante de los artísticos; se propuso realizar un teatro de alta calidad estética; careció de fines lucrativos. En este sentido, se constituyó como una práctica colectiva y contestataria —oponiéndose al statu quo del teatro de aquellos años e impulsando una organización anticapitalista—, pero también heterogénea, ya que se mostró como un entramado complejo y rico en su diversidad. De acuerdo con esto, abordó el estudio de un caso particular: el Teatro Libre, creado en 1944 por Roberto Pérez Castro.