

Postales de Berazategui

Transposición de un libro a un relato serial audiovisual en tiempo del ASPO

Trayecto Abreviado de Egreso

Diciembre de 2021

Ivana Erika Romano



Lic. Comunicación Audiovisual

DNI:25.578.159

Legajo: 34711

(221) 627-6000

ivanaromano@gmail.com

Tutora: Betiana Burgardt

RESUMEN

Este escrito busca describir y reflexionar sobre el trabajo de la transposición como desafío dentro de un contexto laboral de ámbito público.

Postales de Berazategui -Transitando historias-, es un libro editado en 2010 por EdiBer, la editorial municipal de Berazategui. Con el surgimiento del aislamiento social preventivo y obligatorio (ASPO) provocado por el Covid en marzo de 2020, se materializa una serie audiovisual de título análogo de 16 capítulos, realizados con técnicas de animación que se propone como una nueva forma de articulación social y educativa para llegar a la ciudadanía a través de medios no presenciales.

palabras claves: Transposición - Política pública - ASPO - Educación - Berazategui

Enlace para descarga <https://www.dropbox.com/sh/b95gjffuy5f9zlv/AAA2nHIYF97PrHWGTLGyE4Rka?dl=0>

FUNDAMENTACIÓN

“Tenemos que crear mejores pedagogías en el contexto de la pandemia”

Inés Dussel (2020)

La serie audiovisual Postales de Berazategui de 16 capítulos, se llevó a cabo desde marzo de 2020 a febrero de 2021. Partiendo del libro *Postales de Berazategui - transitando historias-*, publicado por EdiBer, editorial Municipal de Berazategui, en el año 2010.

En el marco del aislamiento social, preventivo y obligatorio (ASPO) desde Producciones Audiovisuales perteneciente al área de Industrias Creativas de la Secretaría de Cultura y Educación, surge la idea de trasponer el texto a una serie audiovisual para continuar con las diferentes acciones que se venían llevando a cabo con la Educación Formal del Distrito como forma de articulación social y educativa.

Desde el Municipio hace años y con una trayectoria sostenida, se afianzan los lazos y la articulación de acciones compartidas con el sistema de educación formal de gestión estatal y privada. Entre algunos de los ejemplos se encuentra *La pelota está en juego* y *La escuela hace foco*¹.

Este material fue pensado especialmente para ese público, esperando poner al alcance de las y los estudiantes y docentes una nueva propuesta que permita ampliar información, como generadores de investigación, diálogo y debate, que fomente la creatividad y la participación.

La idea tiene dos propósitos principales: el primero y más importante fue brindarle a las escuelas del Distrito local un material audiovisual con diseño didáctico y educativo que aporte y acompañe la oferta pedagógica en el nuevo contexto que obligó a virtualizar la enseñanza y en esa línea, que sea factible de verse en celulares, tablets o computadoras, a través de las plataformas Youtube, Facebook, WhatsApp y con descarga directa a través de Dropbox, a modo de contar con un acceso de información alternativo a las tradicionales y de libre uso.

¹ “*La Escuela hace Foco*” se convirtió en una oportunidad concreta de escuchar la voz de los estudiantes, contribuyendo a la deconstrucción de discursos muchas veces estigmatizantes sobre ellos mismos y sobre sus problemáticas, además de incorporar las producciones audiovisuales como estrategias pedagógicas e incentivar la participación comunitaria utilizando las instituciones del Estado e involucrando a distintos actores del ámbito local. (Olivera Alejandro. 2017, p. 347)

El concepto de Crossmedia “Una historia, muchos canales” (Moloney, 2014)² que Hernández y Grandío³ (2011) señalan como “todo conjunto de relatos tiene un centro de origen, un producto primitivo que, desarrollado en un lenguaje determinado (audiovisual, escrito, secuencial...), es ampliado y transformado por la aplicación de otros lenguajes” empieza a tenerse en cuenta dentro de este proyecto para pensar la divulgación del conocimiento desde otros lugares posibles de las pantallas tradicionales de circulación.

De esta forma además del libro los docentes que lo deseen, tienen al alcance un material que ya no solo está disponible impreso sino que pueden acceder a través de diferentes plataformas.

En el artículo “Crossmedia Innovation: Las narrativas transmedia como objeto de estudio” Carlos Scolari manifiesta que “las prácticas crossmedia emergen como una posible vía de salida a la crisis”

Se hizo necesario en marzo de 2020 encontrar nuevas y posibles formas de enseñanza. Como institución también debimos buscar herramientas de acompañamiento en ese sentido. Desde el área en el cual trabajamos pensamos que tanto el material audiovisual, las nuevas tecnologías y redes sociales son muy propicias para establecer un diálogo renovado y atractivo, adecuado a los usos y costumbres con los jóvenes de hoy.

En el conversatorio virtual (*La clase en pantuflas*, 2020), Inés Dussel plantea la necesidad de encontrar otras formas de acercarse y promover encuentros con los estudiantes y en este sentido plantea generar mejores regulaciones desde la política pública, con contenidos en los canales de televisión o en la radio o en internet.

El segundo propósito fue algo más personal; desde que formo parte como coordinadora de Producciones Audiovisuales de la Secretaría, me imaginé productos donde el audiovisual alcance lugares exploratorios y de acciones con la comunidad interactivos.

El ASPO delimitó las tareas habituales que cada uno de nosotras y nosotros podía ejercer ¿Podría ser ésta crisis sanitaria una oportunidad para materializar alguno de estos proyectos en el ámbito laboral?

² Moloney, 2014, s. p.

³ Hernández y Grandío, 2011 p4.

Introducción

Postales de Berazategui - transitando historias - es un libro de pequeño formato, con textos y grabados que ilustraron cada capítulo. El mismo fue entregado de forma gratuita a las escuelas e instituciones educativas.

La idea de trasponer⁴ el texto en pos de generar un recurso audiovisual de carácter histórico y patrimonial fue útil a fin de visibilizar espacios, edificaciones y personalidades del distrito, La capacidad del lenguaje audiovisual para otorgar nuevos sentidos a estas historias es de gran utilidad para los docentes.

Fue para mí un desafío trabajar con un contenido que se transformaría en una animación en el cual se documenta la historia de las y los habitantes de Berazategui y de las tierras que han construido con sus acciones y sueños, desde los tiempos que los pueblos originarios habitaban la zona (Querandíes, Pampas y luego los Quilmes) hasta la independencia del Partido de Quilmes en 1960.

No encontré antecedentes de experiencias municipales de este estilo. Sin embargo, cortometrajes como Choyün, Brotes de la Tierra, Selk´nam o Mito Selknam de la Creación del Mundo son algunos ejemplos de documentales animados.

La transposición resultó en 16 micro relatos animados que fueron realizados en el transcurso de un año por empleados municipales entre los que me encuentro.

Dirijo el programa Producciones Audiovisuales desde 2015, desde éste rol convoqué a otras tres personas con las cuales comenzamos a diseñar el nuevo producto dónde realicé la producción, dirección y post producción.

⁴ El concepto de adaptación, entendido como el traspaso de una forma de expresión a otra, constituye un proceso de apropiación mucho más profundo, donde se juega entre la fidelidad y la creatividad. Se mantiene la esencia de la obra original pero el trasvasamiento se realiza de manera creativa sabiendo aprovechar cuales son los elementos que el nuevo lenguaje le puede aportar a la obra original. Buscando enriquecerla y convertirla en una obra que mantenga sus lazos con la original pero que a su vez funcione como un relato independiente. (López Annes, 2018 p. 3)

Roles de mis compañeros:

La narración:

Liliana Porfiri, escritora de los textos originales, directora de Patrimonio y Políticas de Identidad de la Secretaría de Cultura y Educación de Berazategui, fue convocada para rever los textos, actualizarlos en algún caso y poner la voz.

Las ilustraciones:

Juan Bertola, artista plástico, dibujante y grabador, fue quien realizó los nuevos dibujos manteniendo la estética de grabado de los que acompañan el libro.

La animación:

Carolina Gagnot, docente del taller de animación, fue la que dio movimiento a estas imágenes.



Metodología

Con la llegada de la pandemia del Covid-19 los trabajadores “no esenciales” de la municipalidad de Berazategui, comenzamos a trabajar desde nuestros hogares. Este “*punto de giro*” provocó nuevas decisiones, objetivos y metodologías en nuestras tareas diarias laborales. Plataformas como Zoom, Skype, Jipsy, Meets, etc. fueron de uso diario por muchos meses y una forma habitual de trabajo colectivo.

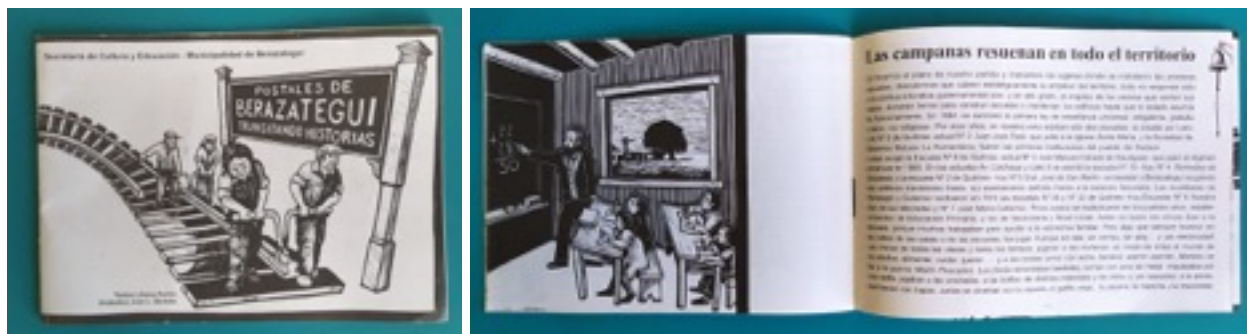
En esta situación y con estas herramientas surge y favorece la posibilidad de llevar adelante este producto que si bien siempre estuvo proyectado desde el área, no pudo hacerse antes.

El objetivo fue realizar capítulos en formato audiovisual animado de corta duración, teniendo en cuenta los recursos con los que contábamos: conocimientos, herramientas técnicas y sobre todo, los tiempos de cada integrante del equipo.

Desde un comienzo se plantó una dirección colaborativa, en una dinámica de interacción, de consulta, reflexión y crítica. Al momento de finalizar cada capítulo todos acordábamos con los resultados finales. Lo que Sergio Wolf (2001 p. 76) describe como: “las transposiciones son versiones e interpretación, es decir, modos de apropiarse de ciertos textos literarios: de hacerlos propios, convertirlos, honrarlos, maniatarlos, disolverlos” fue un proceso en conjunto que enriqueció la transposición en cuanto a la creatividad y realización haciéndola más diversa y plural.

Para mantener una transposición que mantuviera una estética similar en cuanto a su arte y textos fueron de vital importancia Liliana Porfiri y Juan Bertola ya que participaron de la obra literaria originaria.

El libro está dividido bajo los títulos que luego fueron utilizados como nombres de los capítulos audiovisuales. Cada uno está acompañado por una ilustración realizada con la técnica de grabado.



Las decisiones estéticas y narrativas fueron pensadas estratégicamente de forma de lograr un producto de calidad con los tiempos que contábamos y proyectamos.

“Una de las mejores maneras de lograr una producción constante, además de abundante, es establecer metas concretas, que nos den certeza de que pueden cumplirse. Lo inteligente es proponerse un objetivo que sea posible, evitar los errores y estar dispuesto a no sacrificar la calidad. Si una idea no nos convence, no dudemos en descartarla. Es importante acordar que la calidad y la velocidad no son incompatibles.” (Rodolfo Saénz Valiente, 2008, p. 51)

Se establecieron reuniones semanales por la plataforma Skype donde trabajamos los cuatro realizadores. En las mismas leíamos el texto que se dividía en secuencias y luego se investigaba. Sobre todo para las ilustraciones que llevaron un trabajo de búsqueda de información para llegar a lograr en determinados casos, imágenes que representan de manera detallada la apariencia de las edificaciones, lugares, personas y objetos que consideramos de carácter patrimonial para la historia de Berazategui.

También se definían planos y posibles movimientos. Cada uno de estos capítulos conllevó entre 3 y 4 de estos encuentros. Luego cada uno trabajaba de forma individual para compartir lo avanzado en la siguiente reunión. Seguidamente, con todo el material se post–producía audio y video. Fue parte de mi rol mantener el flujo de trabajo ordenado para cumplir con los plazos previstos.

”En una obra de animación se necesita ser muy organizado y detallista desde el principio, ya que sino complejiza y hay pérdida de tiempo en todo el flujo de trabajo” (Burgardt Betiana, p. 23)

En cuanto a las animaciones decidimos sumar dibujos digitales de altos contraste, en líneas blanco y negro, para que dialoguen con las ilustraciones originales realizadas con la técnica artística del grabado en relieve.

Cada uno de los capítulos era analizado entonces, no solo en cuanto al contenido histórico y narrativo, para definir el guión con el cual se desprendía la voz en off, sino (y especialmente) se planificaban qué ilustraciones eran las más relevantes, iconográficas y factibles de animar. Esto requería en muchos casos de acudir a imágenes fotográficas de archivo e lecturas de documentos y libros del acervo cultural de la población local. Algunos de los ejemplos más relevantes pueden ser las figuras de Julieta Lanteri y Atanacio Lanz.



Figura 1. Dibujo de Julieta Lanteri incluido en el capítulo 14



Figura 2. Dra. Julieta Lanteri (1925)
AGN_DDF/ Caja 2124, inv: 115543 .
Archivo general de la Nación Argentina

También fue detalladamente investigada la arquitectura.



LAS HORMIGAS
LA FUENTE ESTÁ FUENTE A LA
CASA (EN UNA DE LAS FOTOS)



Figura 3. Dibujo de la estancia Las Hormigas

Figura 4. Casco de la estancia "Las Hormigas" en Plátanos, Berazategui



Los textos (que usamos como voice-over) tenían una duración de entre 3 y 4 minutos cada capítulo y no contábamos con demasiado tiempo laboral, por lo que se decidió hacer animaciones generalmente sencillas y tomar dos o tres instancias con mayor trabajo en momentos que buscamos destacar.

Si bien llegábamos a la etapa de edición con un guión técnico definido y con las animaciones finalizadas, esta instancia requirió de creatividad para darle la forma y ritmo finales.

Las principales dificultades fueron en relación al ritmo, en muchos casos me encontré con la falta de movimientos dentro de una escena para lo cual en primera instancia, sumamos más animación o re-utilizamos alguna de otro capítulo. En otros se aceleraron o ralentizaron imágenes.

El doblaje de sonido fue mi principal desafío ya que fue la primera vez que lo abordé en un trabajo de este tipo. Busque no solo incorporar efectos y música que acompañen de forma sincrónica las imágenes sino que aporten nueva información que complete lo que con la animación no llegábamos a contar.

Para ser identificada como serie, cada capítulo inicia con la misma placa y música, al igual que los créditos finales.

Nos parecía importante plantear la publicación de los capítulos como un ciclo y con continuidad. Finalmente en doce meses se realizaron estos 16 audiovisuales (16 Postales de Berazategui) que promediaron un video cada 20 días en Youtube y Facebook. Para lograr esta meta, se hizo un plan de trabajo anual, con fechas incluidas las de lanzamiento.

Sin duda alguna, no soy la directora absoluta de esta serie de audiovisuales, en Postales de Berazategui, sólo fui la organizadora que ha contribuido a este logro colectivo y colaborativo.



CONCLUSIONES

¿Cuáles son los sueños que todavía no hemos soñado?

Fernando Birri (2007)

Traigo estas bellas palabras de Fernando Birri porque creo que todo lo que intenté describir en este trayecto abreviado de tesis es solo el comienzo de un proceso.

La serie audiovisual Postales de Berazategui abre un nuevo diálogo, una nueva forma de comunicación entre el Municipio y la comunidad educativa local. La animación permite llegar a muchas personas (especialmente a los jóvenes) para desarrollar temas de forma lúdica.

Pienso que la producción audiovisual se dirige hacia la virtualidad y que la pandemia aceleró este proceso. Quizás por eso veo como una oportunidad a futuro cada vez más trabajos de este tipo, pensados y desarrollados por instituciones públicas.

Me parece fundamental alentar la posibilidad de promover acciones culturales alternativas utilizando plataformas digitales y redes sociales desde las gestiones públicas para poner en valor conocimientos y generar materiales que aporten al acervo cultural. Incluso imagino este proyecto como un primer paso para un trabajo transmedia, que incluya por ejemplo un juego virtual, un mapa interactivo y recursos virtuales al servicio de la creación, producción, distribución y circulación de bienes culturales locales.

Creo que proyectos de esta índole son imprescindibles. Son los medios de comunicación los principales constructores de identidad social y memoria colectiva. Es importante reflexionar sobre la soberanía audiovisual y digital desde estas instancias y con estos objetivos.

Como trabajadora municipal, consciente del compromiso social y la posibilidad que me da este ámbito para poder desarrollar acciones que contribuyan a la formación de niñas, niños y jóvenes, me siento gratificada por esta experiencia inédita que me confirma y afirma que hay que pensar formas de resolución colectivas y colaborativas.

Agradezco

A Ana, Hugo (mis padres) y Ariel (mi hermano) por apoyar cada uno de mis sueños y en especial esta hermosa carrera.

A mis compañerxs en este proyecto, Carolina, Liliana y Juan.

A todxs los que en la Secretaría de Cultura y Educación de Berazategui trabajan con dedicación y amorosidad, en especial al secretario Federico López.

A Betiana Burgardt, por guiarme en viaje.

Referencias bibliográficas

Bertola, J. (2010) "Postales de Berazategui. Transitando Historias". Recuperado del blog <https://bit.ly/3s5dA8d>

Birri, F. (2007) XXXIV Jornada Internacional de Cinema da Bahía.

Burgardt Betiana (2018) Lihuen, Cosa e´mandinga. Dirección en un proyecto de animación. Tesis colectiva interdisciplinaria. Facultad de Artes, UNLP.

Dussel Inés (2020) "La clase en pantuflas" | Conversatorio virtual - ISEP <https://bit.ly/35ribtO>

Dussel Inés (2020) "Tenemos que crear mejores pedagogías en el contexto de la pandemia" <https://bit.ly/34mP621>

Hernández Pérez, M. y Grandío Pérez, M. del Mar (2011) "Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. Estudio de Battlestar Galactica (2003-2010)". Área Abierta N° 28.

La Ferla J. y Quevedo L.A. (2012) El cine hace escuela. Coloquio Internacional Educar en Medios Audiovisuales

López Annes M. (2018) Lihuen, Cosa e´mandinga. Narración Transmedia: Transposición de un guión literario a un guión de videojuego. Tesis colectiva interdisciplinaria. Facultad de Artes, UNLP.

Olivera A. (2017) Gestión cultural local. Estudio de caso: las políticas culturales del partido de Berazategui (2005-2015) En Molfetta A. (Coomp) *Cine comunitario argentino. Mapeos, experiencias y ensayos.*

Moloney, K. (2014) Multimedia, Crossmedia, Transmedia... What's in a name? Recuperado de <https://bit.ly/3AMEDsR>

Petersen Bejarano, C. Transposición audiovisual: universos del diálogo. Recuperado de la revista electrónica Razón y Palabra. "Estudios cinematográficos: revisiones teóricas y análisis" N° 71 <https://bit.ly/34hb86u>

Porfiri L. (2010) Postales de Berazategui - Transitado historias - EdiBer. Editorial Municipal de Berazategui, Argentina. Versión digital en <https://bit.ly/2Ygtpes>

Sáenz Valiente, R. (2008) Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva. Bs. As. Argentina. Ediciones de la Flor.

Scolari C. (2020) Cap. "La cultura digital cambia la lectura y los modos de estudiarla" *La verdad está en quiebra*. Revista Comunicación de la Fundación Centro Gumilla. N°189 (p. 109)

Wolf, S. (2001). Cine y literatura. Ritos del pasaje. Bs. As. Barcelona, México. Paidós.

Referencias de obras audiovisuales y musicales

Choyün - Brotes de la Tierra (2020) Cortometraje animado de Sebastián Pinto y Rosario López. Disponible en: <https://vimeo.com/437316408>

Losers (2010). Del disco Flush. Videoclip dirigido y animado por Tom Werber. Distiller Records Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=dsaLyUTDGT0>

Mito Selknam de la creación del mundo (2005) de Ornela Gaudín. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=PRivQ91jTy4>

SELK'NAM (2012) cortometraje animado de Sebastián Pinto y Rodrigo Zamora. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=psJ5tg6Pqcc>

