



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

TRABAJO COLECTIVO DE GRADUACIÓN

Licenciatura en Artes Plásticas con orientación en Escenografía
2021

Título: Hemisferio no visible

Tema: Diseño de Producción para transmisión de Dj Set de ambient techno

Nombre y apellido: Martina Vivas

DNI: 38495808

Legajo: 67941/0

Teléfono: 2995277009

Correo electrónico: vivasm19@gmail.com

Titular de la cátedra: Musso, Laura María

-

Nombre y apellido: Mercedes Giorgieri

DNI: 38863025

Legajo: 67780/1

Teléfono: 2215259089

Correo Electrónico: Mechigiorgieri@gmail.com

Resumen

Hemisferio no visible es un Trabajo Colectivo de Graduación (TCG) que consta de un DJ Set de Ambient Techno enfocado en el diseño de producción escenográfica transmitido a través de la plataforma Twitch. Mi rol en esta puesta en escena estará dirigido al diseño de producción que abarcará disciplinas tales como la caracterización del personaje (maquillaje, vestuario y tocado), la creación de una identidad para la difusión del evento, el diseño de utilería y el diseño del dispositivo espacial.

Palabras claves

Productora - Diseño - Colectivo - Set - Escenografía

¿Cómo surge?

Partiendo de una búsqueda personal de años siendo productora de escenografías para fiestas electrónicas, y habiendo creado junto a otras compañeras un ciclo de Techno interprovincial de Neuquén y La Plata, fue que empecé a contextualizar y problematizar en este campo de trabajo. Desde el inicio del Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio en marzo del 2020 donde las exposiciones y producciones artísticas virtuales fueron ganando terreno en el circuito artístico local, las muestras sucedían de manera online vía streaming, siendo internet el soporte predilecto por les usuaries. Frente a estas nuevas formas de relacionarse y consumir productos culturales me surgieron ciertos interrogantes. ¿Qué sucede con lo colectivo y lo colaborativo en las producciones artísticas en una situación donde agruparnos y acompañarnos como artistas, usuaries y trabajadores culturales se había vuelto imposible? y, ante todo, ¿cómo desde nuestro trabajo como escenógrafas podíamos generar estrategias de producción y realización escénica que sigan apostando a lo colectivo?

Sobre el TCG

Habitamos un mundo en donde los derechos nacen a través de pautas planteadas por un sistema que invisibiliza el derecho al placer, al goce y al ocio, o que de alguna forma lo termina por disfrazar. Donde la rutina y la moral muchas veces nos hace abandonarnos y perdernos de ciertas vivencias. Entonces, ¿qué sucede con

esos espacios y temporalidades por conquistar en donde no están censurados los sentimientos ni anhelos al goce? ¿Y con aquellos territorios que existen como forma alternativa a nuestro mundo de todos los días? La respuesta a estas preguntas se manifiesta en el concepto de un hemisferio no visible. No visible, pero no invisible, sino invisibilizado. Como explica Félix Guattari en *Micropolíticas. Cartografías del deseo* (2006):

Este modo de pensamiento dominante reconoce que es correcto asumir que 'la vida es muy difícil, que hay una serie de contradicciones y de dificultades', pero su axioma básico es que el deseo sólo puede estar radicalmente separado de la realidad y que es inevitable elegir entre un principio de placer / principio de deseo y un principio de realidad / principio de eficiencia en lo real. La cuestión consiste en saber si no hay otra manera de ver y practicar las cosas, si no hay medios de fabricar otras realidades, otros referenciales, que no tengan esa posición castradora en relación con el deseo, que no atribuyan ese aura de vergüenza, ese clima de culpabilización que hace que el deseo sólo pueda insinuarse, infiltrarse secretamente, ser vivido en la clandestinidad, en la impotencia y en la represión.(p.256)

Hemisferio no visible, el nombre seleccionado para nuestro TCG, invoca a la noche que, aunque se la asocia al peligro y todas las atrocidades que se puedan generar en la oscuridad, oficia de antagonista a la rutina del día mientras nos envuelve, abraza y enciende. Habitar las temporalidades y los espacios de confluencia que la noche propone, no es sólo escapar a la cotidianidad abrumadora en búsqueda del placer, también es celebrar estar vivos, deseantes y poderosos. Es el encuentro entre cuerpos bajo un ritmo estimulante como acto de resistencia, donde gestamos luchas, configuramos nuevas identidades y motorizamos transformaciones sociales: es la política del goce como derecho.

Techno un lugar para habitar

El Techno es una música de pista dentro de la música electrónica que generalmente tiene un compás de 4/4 a base de sintetizadores y cajas de ritmos, así como también sonidos orgánicos a voluntad del compositor. Nace entre la fusión del sonido House de Chicago y la Música Concreta de Alemania y el resto de Europa Occidental. Al no considerarse música mainstream¹, las fiestas underground de los barrios bajos de Estados Unidos, resultaron ser un lugar donde se podían encontrar sin sentirse juzgades les excluides y oprimides de la sociedad de aquel momento:

¹ *Mainstream* es un anglicismo que significa tendencia o moda dominante. La traducción literaria del término *mainstream* es "corriente popular"

negres, gays, lesbianas y travestis, habitando así el espacio recreativo que muchas veces les era negado por la cultura dominante. Por otro lado, Alemania, bautizada como la segunda sucursal del Techno, aportó con el tiempo un sonido más Industrial al llevarse a cabo en los barrios obreros de posguerra. Hicimos la elección específica del *Ambient Techno*² dentro de un sin fin de subgéneros y estilos de la música Techno, ya que consideramos que iba a ser el más adecuado para acompañar nuestra narración guionada y el despliegue escenográfico. Este trabajo busca generar una mixtura entre la música ambiental, y el dispositivo escenográfico, el cual hace posible comprender la amplitud y complejidad del campo escénico, diversas variantes y manifestaciones.

Producir desde el proceso

Hemisferio no visible surge desde un primer momento como un trabajo a realizarse de manera colectiva. La propuesta de gestionar un espacio desde lo escenográfico para un DJ Set fue la que dio lugar a nuestra labor y que se mantuvo de principio a fin. El proceso de realización que decidimos transitar nos llevó a tomar decisiones, a ir cambiandolas, replanteandolas y hasta descartando alguna de ellas debido a los recursos económicos y de tiempos con los que contábamos. En este TCG dividimos los roles de diseño y realización a desarrollar para poder complementarnos, habilitando, gracias al formato colectivo, que el trabajo pueda llevarse a cabo. Al mismo tiempo, fue esto lo que le dió mayor riqueza a la identidad y desarrollo de la propuesta.

Construyendo el espacio

Estudiando las formas, historias y recursos de la música Techno comenzamos a proyectar esta idea de los hemisferios, lo paralelo, la naturaleza, lo no visible y lo disidente. En este indagar, decidimos cambiar el rumbo del primer escenario planteado, que era en una locación cerrada y de menor tamaño, optando por un ambiente más extenso con naturaleza, empezando a expandir la propuesta desde el diseño escenográfico vinculado con los nuevos relatos y fundamentos teóricos que

² *Ambient techno* es un género que busca retratar un paisaje sonoro postulado por el compositor. En este tipo de música, el eje se corre del binomio tradicional melodía/accompañamiento, para darle lugar a una masa uniforme con una paleta instrumental basada, generalmente, en sonidos sintéticos con fuerte presencia de "pads" y texturas que exploran la cualidad tímbrica de los sonidos. A su vez, este tipo de producciones se amolda a la intención que le da origen, siendo la música techno uno de sus campos de difusión por excelencia, en donde predomina una estética post-apocalíptica que se afianza en una densidad sonora disonante y con una gran presencia de actividad en las frecuencias graves, destacando que la carencia de pulso es una sus características

nos interesaba abordar³. Entonces decidimos ir a hacer un relevamiento de espacio a una locación que teníamos a disposición en un exterior. Cuando hicimos dicho relevamiento, la locación nos supo encontrar con la propuesta planteada y nos motivó, al mismo tiempo que nos desafió a encarar nuestro trabajo.

Una vez escogido el lugar de emplazamiento del TCG, comenzamos la propuesta aspirando a que haya al menos tres escenarios con un personaje en cada uno (que serían los DJs), explotando los recursos que la locación nos brindaba. Con respecto al tiempo, propusimos que cada set durase una hora, respetando el tiempo mínimo que acostumbra a tener esta modalidad. Finalmente decidimos escoger un único set, en un solo espacio, a cargo del DJ Martin Stagnaro. Esta decisión se llevó a cabo debido a que el objetivo del trabajo se ancló en un desarrollo escenográfico y el género musical junto con el diseño espacial no requerían más de una hora.

Internet como soporte predilecto

A poco más de un año del inicio de la pandemia, ha ido ganando terreno el circuito virtual a través del denominado servicio de streaming⁴. Durante este contexto social y mundial, decidimos proyectar esta obra por medio de la plataforma digital Twitch⁵, realizando una retransmisión en directo de un contenido previamente grabado y editado. Mientras se reproduce la obra, el público tiene la posibilidad de interactuar en vivo a través del chat con otros usuarios. En conexión con lo planteado por Oliveras⁶, definimos al arte producido para este tipo de soportes, como la contracara de la contemplación pasiva, ya que la recepción estética estará atravesada firmemente por la interacción desde la comodidad de sus dominios privados.

Si bien nuestro objetivo no fue problematizar desde un sedentarismo, la propuesta consistió en la capacidad de adaptarse a esta nueva era que habitamos y sus plataformas de comunicación tecnológica, que nos permite que la distancia y los contextos coyunturales no nos dejen por fuera de lo que está sucediendo, no solo en nuestro territorio en particular, sino también en la vorágine del mundo. En esta

³ Anexo 1 pp. 1

⁴ Tecnología que permite ver y oír contenidos que se transmiten desde internet u otra red sin tener que descargar previamente los datos al dispositivo desde el que se visualiza y oye el archivo.

⁵ **Twitch** es una plataforma virtual, que permite dos funciones: ser un simple espectador y explorar canales de interés o la posibilidad de convertirnos en streamer y llevar contenido para los demás transmitiendo o retransmitiendo en directo e interactuando con la audiencia que se comunica a través del chat. Su contenido es gratuito salvo en algunos casos que con las suscripciones logran acceder a un contenido exclusivo.

⁶ **Oliveras, Elena**. Recepción estética / Públicos plurales. En: Una teoría del arte desde América Latina. José Jiménez (editor). MELAC/Turner, España, 2011.

misma línea fue que decidimos hacer un DJ Set⁷, con la intención de poder alcanzar a este modelo de espectador una obra finalizada donde pueda gozar desde su casa. Cabe destacar que éste tipo de audiovisual responde a un formato en donde se hace hincapié durante todo el suceso en el DJ, es decir, está anclado a planos principales y fijos que apuntan hacia él, más allá de otros que puedan entrelazarse y convivir con la propuesta. La puesta en escena irá imbricándose entre el relato sonoro y la iluminación a través de tomas con flashes de la caracterización del personaje y del espacio. Al momento de ingresar en el ámbito virtual y decidir usar la plataforma Twitch, comenzamos por loguearnos en dicho espacio, creando una cuenta apta con las características que requería la propuesta: <https://www.twitch.tv/hemisferionovisible> . Para ello, configuramos los ajustes del perfil colocando una imagen, banner y biografía (descripción de 300 caracteres de lo que acontecerá). También agregamos un calendario de transmisión, que ofrece notificar acerca de la emisión en directo que realizará nuestro canal. Si bien el trabajo va a ser transmitido en vivo, la plataforma permite que el material quede en destacados para poder verlo nuevamente.

Una vez lograda la identidad del evento, decidimos difundirlo a través de nuestras redes sociales personales, como Facebook, Instagram, Whatsapp y Twitter, invitando por este medio a los espectadores. En dicha difusión incorporamos un tutorial explicando como loguearse y utilizar la plataforma digital escogida, ya que, como desarrollamos anteriormente, este tipo de soportes pertenecen a nuevos dispositivos, formas de comunicación y consumo de contenido⁸.

Logística

Consideramos de suma importancia destacar varias de las diversas actividades que fuimos realizando a lo largo del proceso, más allá de que no estén vinculadas directamente con lo que compete a lo escenográfico, ya que lograron que esto pueda llevarse a cabo. Luego de tener la propuesta definida, iniciamos la búsqueda

⁷ **DJ Set** Un DJ set es un producto musical en el cual el artista selecciona un compilado de varias canciones (o tracks) para mezclarlas según su estilo y habilidades. Este suceso dura por lo general un mínimo de 1 hora pudiendo extenderse por mucho más. El escenario cultural para el despliegue de este fenómeno es generalmente en reuniones sociales, desde bares a festivales masivos en donde el DJ realiza su sesión de cara al público, aunque también existe el formato podcast, en donde el set se graba desde un estudio o en la casa del artista si dispone de los recursos, para publicarse en distintas plataformas como lo son Youtube, Soundcloud o en radios de aire. Éste último método creció exponencialmente en la pandemia del Coronavirus, ya que las medidas preventivas imposibilitaron las reuniones con fines recreativos.

⁸ Anexo 2 p 3

de personas que conforman un equipo audiovisual. En un primer momento, logramos contar con Alejo Chamorro y Joaquín Farías Plaza, compañeros de nuestra Facultad de Artes, de la carrera de Arte Audiovisual, quienes nos enriquecieron y colaboraron sobre todo lo que conllevó la labor audiovisual, ya que nuestros conocimientos pertenecen al campo plástico y para esta propuesta requeríamos fundamentalmente contar con las herramientas que estos colaboradores aportarían. Por asuntos laborales, tuvieron que darse de baja, situación que nos llevó a iniciar la búsqueda de un nuevo equipo. Afortunadamente hallamos a dichas personas y continuamos trabajando, esto requirió tener que volver a mostrar la propuesta, hacer nuevamente relevamiento de la locación y volver a plantear un esquema de filmación. Este equipo estuvo conformado por Camilo Rivadulla y Samuel Lucas Espinoza, también estudiantes de Arte Audiovisual en la Facultad de Artes, quienes a parte de llevar a cabo la dirección y realización de la filmación incorporaron a un gaffer⁹, Ramiro Solano y un operario de cámara, Pedro Serrano. Una vez decidido el plan de rodaje, nos encargamos bajo sus indicaciones de adquirir los equipos y herramientas necesarias para llevar adelante la filmación.

Otro desafío fue que el lugar donde dispusimos llevar a cabo el rodaje se encontraba a 100 mts de la toma de luz. Tuvimos que hacer cálculos de los voltajes que consumiríamos y planificar de qué manera resolveríamos dicha problemática. Para ello, luego de indagar e informarnos sobre el tema, decidimos disponer de un alargue de 100 mts con un cable trifásico de 4 milímetros y de un generador, ambos para poder sustentar y realizar el rodaje sin ningún inconveniente técnico.

Tanto para el día del rodaje, como para el anterior, en donde hicimos tareas de armado, dispusimos de esquemas de trabajo y organización¹⁰, teniendo en cuenta que la locación se encontraba alejada del casco urbano.

Durante la filmación asumimos el rol de dirección de rodaje, nos encargamos de orientar a los extras indicándoles los tiempos y formas de ir ocupando el espacio; por otro lado operamos las máquinas humo; también fuimos tomando los tiempos e indicándole al DJ el avance del mismo cada 10 minutos.

⁹ El Gaffer es la cabeza del equipo técnico de eléctricos y su trabajo es hacer la iluminación de una escena tal y cómo se la pide el Director de Fotografía. Ellos determinan cuáles luces serán usadas y cómo se configuran, como verán, el gaffer es una persona con alto conocimiento en electricidad. <https://bajaexpendables.com/que-es-best-boy-gaffer-grip/>

¹⁰ Anexo 3 p 4

Sobre mi trabajo

Diseño espacial

Al ritmo que avanzaba con bocetos y medidas, también se iban presentando decisiones a tomar en conjunto con mi compañera Mercedes Giorgieri, tales como definir el tiempo de duración del material, la cantidad de escenarios que iban a haber y el horario en el que lo íbamos a realizar para ir logrando así una coherencia en el diseño espacial, junto con los planos escenotécnicos correspondientes que condense el trabajo de ambas, tanto en lo grupal como en lo individual. Por mi parte, tomé medidas de casi todo el predio que den cuenta de la superficie a ocupar por el dispositivo para darle un marco que enriqueciera la propuesta en el lugar donde lo emplazaríamos. Fue próximamente un mes y medio de ir al predio, hacer planos y croquis¹¹, pensar el relato y decidir dónde lo instalaríamos, para por último decidir si lo haríamos dentro del bosque o adyacente a la laguna¹², decantando en la primera opción ya que me resultó más enriquecedor para la propuesta lumínica de mi compañera Mercedes que fuera entre los árboles. Una vez elegido el lugar, fuimos a desmalezar con muchos ayudantes y por primera vez pudimos visualizar bien las medidas que había plasmado previa e hipotéticamente (hasta ese entonces) en los planos y croquis. Luego tomé la decisión respecto del formato de la cabina, producto de una larga búsqueda a base de bocetos, maquetas y planos¹³ con la premisa de que tenga un composición con el espacio, algo que la haga un poco más orgánica al concepto de la naturaleza que la rodeaba. Tomando en cuenta estos aspectos, sumados al tiempo y la practicidad, mi diseño derivó en una cabina de forma ovalada. A su vez, la base que necesitaba debía ser grande para que el personaje se pueda mover sin dificultad y también debía caber una mesa que soporte el setup¹⁴. El resultado final para el formato se dió por coincidencia, ya que en el traslado en flete de la placa de MDF, se voló del techo y fue pisada por un camión, partiéndola al medio del lado más largo del rectángulo, resultando en dos cuadrados que terminaron por definir el cierre de mi idea: dos semicírculos unidos que formaban el portal principal ¹⁵.

¹¹ Anexo 4 pp 5-7

¹² Anexo 5 p 8

¹³ Anexo 6 pp 9-11

¹⁴ **Set-Up** hace referencia al equipamiento utilizado en la mesa del DJ, constituido en sus inicios por dos bandejas de vinilos y un mixer (o consola). Esta disposición fue mutando con el tiempo debido al avance de nuevas tecnologías como reproductores de cd, lectores de USB o controladores midi, abriendo un abanico de posibilidades a cuenta del artista.

¹⁵ Anexo 7 p 12

Una vez hecha la cabina, después de cuatro días intensos en los que también colaboré en las tareas específicas de Mercedes (ya que su realización requería como mínimo el accionar de cuatro manos), fue que pude imaginarme por primera vez toda la escena terminada. Ahí me dí cuenta que íbamos a necesitar una copa de utilería, tanto por la comodidad del personaje que iba a estar cuarenta minutos bajo cámaras y el calor de las luces, como también porque iba a ser un detalle más para el encuadre del setup. Para su realización utilicé un cáliz de vidrio que tenía en mi casa y recurrí a un tutorial de YouTube. También utilicé una manga descartable cargada de acrílico metalizado negro y le diseñé un motivo, junto con unos strass y unas cadenas que le había pegado¹⁶, siguiendo con la misma estética que venía trabajando.

Caracterización

Retomando lo anteriormente desarrollado en el ítem *techno un lugar para habitar*, y a partir de la lectura del contexto en que surgió y se desarrolló este género, queda expuesta su vinculación intrínseca con los sectores disruptivos e incómodos para la cultura dominante. Pero para identificar con exactitud el arraigo estético al color negro por parte de la cultura “rave” debemos enfocarnos en la Alemania ya abatida de posguerra, donde la música electrónica fue absorbiendo la oscuridad predominante en lo cotidiano y su público adoptando una vestimenta que se identificaba con la temática sadomasoquista (por entonces sumamente marginal). Es acá que se afianza el uso de este color como un símbolo identitario. Otra de las razones de nuestra elección es la del abanico de posibilidades que ofrece un sonido futurista y distópico en cuanto a la caracterización de personaje (en este caso el DJ) que me permiten como encargada del diseño de vestuario realizar una búsqueda acorde a dicho entramado cultural. La elección del color negro no es casual ya que forma parte de la contracultura como un símbolo de disconformidad.

Para comenzar busqué referencias de vestuario, maquillaje y tocados¹⁷, así como también para el diseño del flyer y estética general, construyendo una identidad propia¹⁸, atravesada por mi perspectiva subjetiva de lo que es la música techno.

Referido al trabajo de vestuario realicé todo un camino, partiendo de la idea de elegir hacer un vestuario para personaje y no una indumentaria para un DJ. Todo lo

¹⁶ Anexo 8 p 13

¹⁷ Anexo 9 pp 14-17

¹⁸ Anexo 10 pp 18-19

referido a lo estético y la representación del Ambient Techno empezó desde cero y en el andar de la búsqueda fui dándome cuenta qué recursos quería tomar. Al final terminó decantando en un vestuario más fantástico, con plumas sintéticas y cuero ecológico en conexión con el contexto de la locación, explotando desde esa arista¹⁹. Una vez ya definido el figurín, empecé la búsqueda de una realizadora de vestuario, tuve idas y vueltas durante un mes y medio con dos posibles colaboradoras, hasta que logré acordar con una tercera quien fue finalmente la colaboradora del vestuario, Indira Bogado. Ya con mucho menos margen de acción, y ella dándome una gran mano, le mandé el boceto y lo tuvimos que acomodar para poder llevarlo a cabo en el poco tiempo restante. Convenimos que era mejor usar otros tipos de tela con cuerpo y caída. Me sugirió también que sea un sobretodo en vez de capa, teniendo en cuenta la comodidad del DJ y así fue como logramos el resultado final. Con respecto a las plumas, también las tuve que dejar de lado, ya que hice un pedido por internet de unas de 15 cm, y me mandaron unas de souvenir de hasta 9cm y muy finas, por lo que no se iba a poder lograr el cuello y pecho tupido como deseaba. Entonces se me ocurrió, además de agregarle la cadena como tocado²⁰, implementar también el uso de cadenas en el vestuario²¹. Compré varias de éstas y probé hasta que conseguí el diseño final, y una vez que tuve el vestuario lo pude probar todo junto, al mismo tiempo que vino a hacer el ensayo de maquillaje Candela Rusciti. Hicimos la prueba con el concept que yo había realizado²², y surgieron algunas nuevas decisiones, a través de las facciones y rasgos característicos del DJ Martin Stagnaro. Éste no tenía un mentón pronunciado y los lados externos de sus ojos están algo caídos por lo que con la maquilladora decidimos en el mismo día del evento no utilizar el color blanco (como en la idea original) y optamos por hacerle un diseño tipo antifaz.

Con respecto al flyer, hice primero una búsqueda de imágenes que me remitan al ambient techno y que fueran en línea con el trabajo, y al momento de enviarle las imágenes y el concepto a la primer colaboradora de realización de flyer, Lucía Alemán, definí qué era lo que creía sería lo mejor: superposición con transparencia, figuras rectangulares y ovaladas; junto a imágenes figurativas de bosque, niebla, explosión y tranquilidad, un portal, oscuridad, profundidad, dimensiones. La

¹⁹ Anexo 11 p 20

²⁰ Anexo 12 p 21

²¹ Anexo 13 p 22

²² Anexo 14 p 23

naturaleza como una fuerza que no se puede mantener reprimida, como parte del todo. El lado B de nuestras vidas, donde el placer y el goce están ahí apagados hasta que son invocados por todos estos estímulos que propone la intervención artística. Una vez que le envíe toda esa explicación y la imagen de referencia hecha previamente por mí²³, me mandó un boceto tentativo, con un fondo espectacular que supo captar todo lo que le había pedido y ahí fue que me contacté con la segunda realizadora del flyer, Florencia Sanz, y le mandé el flyer de boceto de la primera colaboradora. Ésta realizó críticas acerca de las jerarquías de información e importancia en el impacto visual y también me sugirió que había mucha información. Críticas que entendía e identificaba, pero que no sabía reconfigurar sola ya que no cuento con esas herramientas, entonces a través de Whatsapp lo acomodamos, dejándole aire a lo figurativo, poniéndole una tipografía acorde, hasta conseguir el resultado que deseaba. Con ese diseño armé el banner, la foto de perfil para twitch y la placa para el video²⁴.

Conclusión

Si bien los roles fueron ejecutados exactamente como los dividimos y planteamos, una propuesta de tal envergadura, requirió constantemente de decisiones en conjunto, como también de apoyo y acompañamiento, tanto entre nosotras como entre los otros colaboradores. Nos importa enfatizar que dicho trabajo fue realizado con muchísimo entusiasmo, compromiso, profesionalidad y voluntad por parte de todo el equipo.

Al mismo tiempo nos interesa destacar una condición desfavorable del trabajo, en donde al no contar con una remuneración económica para las labores realizadas por todos aquellos que colaboraron, éste se vió afectado tanto en la calidad del desarrollo como en la del resultado.

Sentimos, como si de un privilegio se tratase, el haber podido llevar a cabo este TCG con tanta fluidez. Estamos más que agradecidas del gratificante recorrido que nos brindó la Universidad pública y la voluntad política de no reducir su calidad educativa ya que atravesamos, durante nuestra trayectoria y culminación de estudios, los resultados de una crisis económica, social y cultural iniciadas por un

²³ Anexo 15 p 24

²⁴ Anexo 16 p 25

gobierno de índole neoliberal, seguido de una pandemia mundial que dejó daños, trastornos y frustraciones a nivel colectivo e individual, al mismo tiempo que inhabilitó todo tipo de actividad sociocultural.

Anhelamos que a través de nuestro TCG más estudiantes se inspiren y animen a generar propuestas de esta índole. Agradecemos a la cátedra por habernos alentado y posibilitado proponer y llevar adelante este trabajo.

A mi compañera, a mis compañeres, a les colaboradores, gracias por manifestar y evidenciar que lo colectivo es más importante que lo individual.

Bibliografía

Félix Guattari y Suely Rolnik. Micropolíticas. Cartografías del deseo, 2016.

Gallo, Eugenia. Sara Hebe y la fiesta como trinchera. Revista Feminacida 2020.

Oliveras, Elena. Recepción estética / Públicos plurales. En: Una teoría del arte desde América Latina. José Jiménez (editor). MELAC/Turner, España, 2011.

Carod, Natalia Ailén. La escenografía como dispositivo espacial. Sedici 2021.