

Trabajo de Graduación de la
Licenciatura en Artes Plásticas con orientación en Escenografía

Título:
Hemisferio no visible

Tema:
Diseño y realización de iluminación y realización escenográfica para DJ Set
2021

Mercedes Giorgieri
DNI 38.863.025
Leg. 67780/1
Tel: 221-5259089
E-mail: mechigiorgieri@gmail.com
Titular de Cátedra: Prof. Laura Musso

Co-graduando
Martina Vivas
DNI 38.495.808
Leg. 67941/0
Tel: 299527709
E-mail: vivasm19@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 escenográfico. Este set es registrado en vivo, durante la noche en un exterior, para ser editado y subido, en formato audiovisual, a una plataforma digital donde es transmitido. Para dicho trabajo enfoqué mi rol en el diseño y la realización lumínica, también llevé a cabo la realización del diseño escenográfico.

Palabras clave

Escenografía – Noche – DJ Set – Colectivo – Lumínico

Introducción

Este trabajo surgió desde un primer momento queriendo invocar a la noche, lo festivo, el ritual social, poniendo al espacio como recurso y medio principal para llevar a cabo dichas ideas. Personalmente, desde lo escenográfico ya venía trabajando una idea vinculada a lo festivo / nocturno que tenga que ver con un espacio que genere un vínculo entre microespacios que pretendan distintas vivencias en un mismo tiempo y suelo. Tomé como referencia el primer pre proyecto de tesis presentado en 2019.¹ Este fue una referencia que escogí y logré, de forma genuina, enlazarse con la idea que surgiría luego.

Hemisferio no Visible nace como una propuesta colectiva con Martina Vivas, una compañera con quien compartimos la carrera y rumbos de vida. La primera idea que surge es la de generar un espacio propicio para un DJ set de música Techno, disparador que impulsó y estableció la propuesta. Con mi compañera, empezamos a conversar acerca de la noche, sus vivencias, a donde nos transporta y a la vez de los encuentros festivos a los que en nuestra vida cotidiana solemos concurrir. También nos encontramos con ideas políticas del derecho al goce y las fiestas como lugar de resistencia.

¹ Anexo 1, pp. 2 - 7.

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. Pero ¿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.

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. (Félix Guattari, 2006, p.256)

Hemisferio no visible, es 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 cotidianidad 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 el ritmo estimulante como acto de resistencia, donde gestamos luchas, configuramos nuevas identidades y motorizamos transformaciones sociales: es el goce como derecho. ²

² Anexo 2, p. 8.

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 mainstream³, las fiestas underground de los barrios bajos de Estados Unidos, resultaron ser un lugar donde se podían encontrar sin sentirse juzgades les por aquel entonces excluides y oprimides de la sociedad: 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* 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 ambiental⁴, 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.

Fue en el proceso de realización que decidimos transitar, lo que nos llevó a tomar decisiones, a ir cambiándolas, replanteándolas y hasta descartando alguna de ellas debido a los recursos económicos y de tiempos con los que contábamos.

³ **Mainstream** es un anglicismo que significa tendencia o moda dominante. La traducción literaria del término *mainstream* es "corriente popular"

⁴ **Música ambiental / 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/acompañamiento, 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

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, fue que comenzamos a proyectar esta idea de los hemisferios, lo paralelo, la naturaleza, lo no visible, lo disidente, etc. En este indagar, decidimos cambiar el rumbo del primer escenario planteado, que era en una locación cerrada y de menor tamaño, por lo que optamos 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 comenzamos a proyectar. Fue entonces que decidimos ir a hacer un relevamiento de espacio a una locación que teníamos a disposición en un exterior.⁵ 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 a cargo de un DJ, Martín Stagnaro, en un solo espacio. 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 streaming⁶. Fue durante este contexto social y mundial, que decidimos proyectar esta obra por medio de la

⁵ Anexo 11, p. 22.

⁶ 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.

plataforma digital Twitch⁷, 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 Oliveras⁸, 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 hacen 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 misma línea fue que decidimos hacer un DJ Set⁹, 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 entrometernos 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

⁷ **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.

⁸ **Oliveras, Elena**. Recepción estética / Públicos plurales. En: Una teoría del arte desde América Latina. José Jiménez (editor). MELAC/Turner, España, 2011.

⁹ **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. Este último método creció exponencialmente en la pandemia del Coronavirus, ya que las medidas preventivas imposibilitaron las reuniones con fines recreativos.

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 espectadores¹⁰. 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 contenido¹¹.

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 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 con 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 Rivadullia 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 gaffer¹²,

¹⁰ Anexo 15, p. 28.

¹¹ Anexo 13, p. 27.

¹² 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/>

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 a cabo la filmación.

Otro asunto que nos desafió 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 organización¹³, 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 les 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.

Iluminación

Propuesta y guion lumínico

Personalmente me tomé este trabajo como un desafío y decidí involucrarme en la iluminación, un área que me entusiasmaba y en la cual no poseía mucha experiencia. Me interesaba la manera de, a través de ella, crear formas, climas y ambientes e intentar transmitir todas estas ideas de lo no visible, los portales, el mundo paralelo, la noche, lo festivo, etc.

La propuesta de dicho trabajo consistió, en 5 módulos lumínicos cubiertos con tiras de luces led en forma de círculo, de 2,5 mts de circunferencia, distribuidos por la locación, que constó de un bosque con Álamos de gran altura y un espacio despejado entre la cabina y dichos árboles. Otra tira led fue ubicada alrededor del piso de la cabina, también circular. Por otro lado, aparte de dichos módulos, propuse utilizar tachos de luces led y una consola que los manejara para darle color y generar efectos en el espacio, operados desde el relato que desarrollé,

¹³ Anexo 16, pp. 29 - 33.

por el colaborador Joaquín Rey. Estos fueron ubicados en altura, ocupando e iluminando diversos sectores del espacio. Junto con el equipo de cine, y luego de varias reuniones y pruebas, decidimos utilizar 2 fresneles. Uno, equivalente a 2k, ubicado al fondo / costado para generar un efecto de contraluz y producir mayor profundidad en el espacio con *luz de luna* fría. El otro, de 650w, se ubicó por delante / costado de la cabina para darle luminosidad al DJ, volumen a ese espacio y que las cámaras puedan tomar bien ese cuadro, y no tener que utilizar un ISO¹⁴ elevado para que la imagen luego se vea sin tanto ruido. Por último, luego de la última prueba de luces con cámara, agregué dos nuevas disposiciones, por un lado una pantalla led con filtro rojo en altura (para que no saliera en cámara) arriba del módulo principal que se encontraba detrás del DJ, esto le produjo *pregnancia* a este módulo en particular; a la vez, con una intención similar, agregué tachos de luz PAR 38 con filtro rojo por debajo de los otros módulos para reforzar la luz que estos emanaban.¹⁵

Desde un principio me interesó la idea de trabajar con el color Rojo, y colmar el espacio de dicho aspecto, generando una sensación densa y misteriosa, de transe. Este color fue el dominante en la propuesta, a la vez el Azul fue un subordinado y tuvo su función en coexistir con el rojo. La combinación de ambos generaba un clima interesante y la función del azul, fue, acompañando el relato, la de provocar cierto respiro o alivio. Si bien las sugerencias de clima y color fueron ideadas por mí, junto con el DJ, tomé algunas determinaciones para el guión de la propuesta. Decidimos, entre ambos, al mostrarle mis escritos y bocetos y él pasarme algunos tracks de referencia, comenzar con un ambiente denso pero algo vacío; luego empezaríamos a colmar la escena con más información, desde lo sonoro y lo visual, culminando con un final algo esperanzador, en donde concordamos en que el azul sería aquel que venga a ofrecer esa sensación y desde lo musical se generaría un sentir que acompañara; para el final dejaríamos la escena más vacía, con menos información, aliviando el espacio.

Dentro del guion, las tiras de luces led ubicadas en los módulos y en la cabina jugaron con los efectos que ofrecían, de prendido, apagado, intensidad, brillo,

¹⁴ El ISO indica qué tan sensible es la película a la luz. Le permite a su cámara o fotómetro saber qué otros ajustes son necesarios para obtener una buena exposición.

¹⁵ Anexo 9 y 10, pp. 20 - 21.

strobo, etc. Principalmente la de la cabina fue la que tuvo más interacción y dinamismo.

Diseño

Pretendí con el diseño lumínico generar misterio y cierto llamado de atención, utilizando luces más bien rígidas o duras en vez de difusas. Para ello, luego de investigar e idear, planteé algunas propuestas confeccionando algunos concepts, que ofrecían diversos climas, colores y formas.¹⁶ Este proceso fue mutando y logró llegar a su resultado, luego de que con Martina tomamos algunas decisiones fundamentales, como la de la locación y el género del set.¹⁷ Una vez que decidimos la locación pude empezar a volcar con más claridad las posibles propuestas que venía desarrollando. Decidí trabajar con módulos que generen formas determinadas y llamen la atención.¹⁸ El formato circular fue lo que desde un principio me atravesó. Si bien durante el proceso indagué y experimenté con otras posibilidades, terminé escogiendo esta configuración de los círculos. Estos me generaban lo que intentaba transmitir, esta idea de portal, de noche, de algo denso latente. También la representación de lo cíclico, de un principio y fin que se vuelven a encontrar en un mismo punto para, de alguna manera, reciclarse o resignificarse, acompañando el relato y el marco teórico que desempañaron este trabajo.

Continuando con la decisión plástica de la forma circular de los módulos lumínicos, otra de las pautas fue, teniendo en cuenta que la estética del Techno está asociada a estructuras más rígidas y a la corriente del brutalismo, poder romper ciertas normas de dicho género, aunque respetándolo y haciéndolo estar en sintonía con su sonoridad. Por otro lado, los módulos más rectos, con forma de tubo o cuadrados suelen ser muy usados en la escena y preferí optar por algo diferente.

Para seguir sumando una sensación de transición, mutación y misterio, decidimos con Martina, utilizar dos máquinas de humo que se disparaban de a ratos, generando cierto dinamismo, efecto sorpresa y volumen en el espacio. El humo colaboró también en resaltar la iluminación.

¹⁶ Anexo 3, pp. 9 - 10.

¹⁷ Anexo 4, pp. 11 - 12.

¹⁸ Anexo 5, pp. 13 - 15.

Realización

En cuanto a la materialidad, para la confección de los módulos en un primer momento probé con luces led de Neón, pero estas no generaban el efecto que quería y el formato en el que venían no me permitía configurar la apariencia a la que quería llegar. Por tanto, empecé directamente a probar con tiras de luces led, que en cámara se veían más duras y no tan difusas, que era lo que buscaba y a la vez acompañaba al género. Probé poniendo las luces sobre manguera transparente, pero no hacía la diferencia a la calidad de luz y era más difícil darle la forma circular; fue entonces que escogí comprar manguera negra para instalación de agua que ya venía con la forma que necesitaba y quedaba rígido. Dicho material lo compré por metro y requería de unir sus puntas con uniones, eso fue fundamental, ya que al momento de querer ubicar los módulos de manera horizontal que abracen los árboles, permitió poder abrir estos círculos y cerrarlos sin desarmarlos.

En cuanto al tamaño de estos módulos tuve en cuenta las distancias del espacio y lo que la cámara tomaría. Luego de varios bocetos digitales y algunas pruebas en la locación y en mi casa¹⁹, concluí en que uno de estos módulos tendría una ubicación y presencia especial, puesto de manera vertical por detrás del DJ, mientras los otros estarían dispuestos de manera más horizontal distribuidos por el resto del espacio a 2 mts de altura aprox. Decidí forrar dichos módulos con papel de celofán rojo únicamente para que no se notara el blanco de fondo que traen estas tiras. Adquirí 5 juegos de luces led de 5mts de largo cada una, con control remoto para poder, de forma más ágil, manipular algunos comandos como el de prendido y apagado. Dicha longitud fue la apta para el tamaño de los módulos. En el caso de la luz que rodeaba la tarima, adquirí una tira led de mayor calidad, que permitía más efectos que las otras y poder manipularlos desde el celular, ya que sería uno de los lugares dominantes.

Realización del diseño escenográfico

El diseño del espacio fue encabezado por mi compañera Martina Vivas, y la realización la llevamos a cabo entre ambas. En primer lugar, escogimos la

¹⁹ Anexo 6 y 7, pp. 17 - 18.

locación que teníamos a disposición, tomamos medidas y fotos. A partir de ello, con la colaboración de Mercedes Breccia, estudiante de Arquitectura en la UNLP, generamos un plano para poder diseñar, bocetar y plasmar los objetivos.²⁰ Luego volvimos a la locación con el equipo de cine para que lo conozcan y puedan empezar a armar un plan de filmación. Dicho espacio requirió que se ponga en condiciones, entonces dispusimos de un día entero con ayuda de compañeros para desmalezar el lugar, ya que el sector que decidimos ocupar estaba lleno de ramas y maleza.²¹

Para la tarima, en donde se situó el DJ con la cabina, Martina Vivas se encargó del diseño de la misma y el plan de realización. En conjunto nos encargamos de confeccionarla, ya que era una tarea que requirió mínimo de dos personas. Esta labor conllevó un total de 4 días. En primer lugar, se compró una placa de madera MDF y la misma fue cortada con caladora en dos semicírculos, de 1,80 cm de diámetro, que conformaron lo que sería el círculo de la tarina. Luego de eso nos encargamos de conseguir varios listones de 1" por 2,5" y los cortamos con la medida requerida. Los mismos los adherimos a las placas ya cortadas, por la parte trasera con cola vinílica y tornillos. Conseguimos pintura Albalatex al agua para exterior color negro y cubrimos con dos manos de la misma; escogimos especialmente esa pintura ya que tiene la particularidad de no dejar marcadas fácilmente las pisadas.²²

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

²⁰ Anexo 8, p. 19.

²¹ Anexo 12, p. 23.

²² Anexo 13, p. 25.

realizadas por todos aquellos que colaboraron, éste se vio 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 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 dicha propuesta.

BIBLIOGRAFIA

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.