

LIHUÉN: COSA E' MANDINGA

PROYECTO COLECTIVO TRANSMEDIA

BETIANA BURGARDT

bburgardt@empleados.fba.unlp.edu.ar

Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

*Lihuén: Cosa e' Mandinga*¹ es un proyecto colectivo transmedial de animación [Figura 1]. Su relato se basa en mitos y en leyendas populares argentinas y está orientado a un público infantil de entre cinco y siete años. El proyecto surgió de manera autogestiva entre docentes y estudiantes de la Facultad de Bellas Artes (FBA) de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP), en el marco de los cursos y talleres de la Secretaría de Extensión. Este proceso derivó, luego, en una tesis colectiva² de grado y, finalmente, se consolidó como una productora —Piuke— que continúa en actividad hasta el día hoy.

Si nos apoyamos en la definición que hace Carlos A. Scolari (2014) de las *narrativas transmedia*, en la cual un relato se narra y se desarrolla en múltiples medios y plataformas, las posibilidades de creación colectiva e interdisciplinaria tienen un enorme potencial. Permiten generar cambios tanto en el paradigma como en los flujos de trabajo de las producciones artísticas actuales.

Es pertinente reflexionar acerca de cómo influyen estas transformaciones en los modos de crear, de producir y en la circulación/difusión de las producciones artísticas en el contexto social, económico, político y cultural en el que están inmersas, especialmente, en los ámbitos educativos universitarios, donde conviven diversas disciplinas y es necesario discurrir la interacción entre ellas. Los modelos de producción y de creación están cada vez más atravesados por la porosidad entre áreas del conocimiento, donde los modos de elaborar y de construir se resignifican en discursos que trascienden diversos canales y dispositivos. Es así que se ponen en tensión diversos elementos conceptuales y de trabajo colectivo, en los que se difuminan los límites entre quién construye sentido y cómo este se transforma a través de los aportes colaborativos.



Figura 1. Afiche del proyecto
Lihuén: Cosa e' Mandinga

METAL
N.º 5 | Julio 2019 | ISSN 2451-6643
<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/metal>
Lihuén: Cosa e' Mandinga. Proyecto colectivo transmedia - Betiana Burgardt

Creación y desarrollo de una obra transmedial

En la fundamentación grupal de nuestra tesis colectiva³ (Burgardt y otros, 2018) señalamos la importancia de reflexionar sobre por qué *Lihuén: Cosa e' Mandinga* es transmedial. En su narrativa transmedia no solo confluyen diferentes lenguajes y disciplinas, sino que se trata de un relato que se expande y se resignifica en cada producción artística, plataforma y dispositivo que la integra. Este proceso, que tuvo como punto de partida una serie web, un videojuego y dos aplicaciones de realidad aumentada, puso en tensión también la categoría de obra. Es así que se revisó el término alemán *Gesamtkunstwerk* o *la obra de arte total*,⁴ para poder pensarlo desde el paradigma creativo del proyecto de manera situada. En virtud de la experiencia, pudimos cercar el término y considerar como obra a la totalidad del universo narrativo que se puso en juego. Así, cada desprendimiento de esta configuró una totalidad siempre en expansión. Por ejemplo, la serie audiovisual⁵ permitió comprender parte de ese mundo, mientras que el videojuego⁶ condujo la interacción con otro fragmento del relato. Además, la realidad aumentada [Figura 2] nos dio la posibilidad de introducir en la narración a los usuarios como protagonistas/autores, lo cual difuminó los límites entre lo real y lo virtual.



Figura 2. Aplicación de Realidad Aumentada para celulares. Jornadas de Extensionistas del Mercosur (JEM), Festival Nacional de Cine Rural de Ayacucho y en el Festival de Cine Latinoamericano de La Plata (FESAALP)(2017)

Al crear el proyecto, en el que desempeñé el papel de directora, los principales objetivos fueron consolidar un espacio de aprendizaje conjunto y vehicular una fuente laboral para hacer proyectos propios que nos identificaran tanto en lo estético y en lo narrativo como en lo discursivo. También, lograr un flujo de trabajo colectivo e interdisciplinario donde se priorizara el compañerismo, el respeto por la labor del otro y, por sobre todo, un espacio de pertenencia.

El equipo de trabajo [Figura 3] estaba conformado por veinte personas y su principal característica fue la pluralidad de disciplinas participantes, en su mayoría provenientes de las carreras de la FBA. Los aportes del área audiovisual, de diseño multimedial, de las artes plásticas, de la comunicación visual y social, entre otras, proporcionaron un valioso y complejo espacio de realización interdisciplinaria.



Figura 3. Equipo interdisciplinario de *Lihuen: Cosa e' Mandinga*

La primera dificultad que se presentó fue la de poder consolidar un flujo de trabajo situado, planificado y organizado con las condiciones de producción y los recursos que poseíamos. Durante el proceso, no logramos dar con bibliografía que se adaptara a las condiciones y a los requerimientos de nuestro contexto, ya que la mayoría se vinculaba a producciones industriales y/o de otros lugares que no tenían relación con la realidad que vivíamos. Por este motivo, una de las premisas fue crear un *flujo de trabajo contextualizado*,⁷ en el que se tuvieron en cuenta los siguientes ejes: conformación del equipo interdisciplinario, realización colectiva y limitaciones del equipamiento técnico.

Con respecto al primer eje, es importante remarcar que el grupo no solo estaba conformado por las disciplinas mencionadas anteriormente, sino que lo integraron también algunas personas que no contaban con un recorrido académico universitario, es decir, que su formación partió de los cursos de Extensión. En este contexto, las diversas trayectorias interactuaron y se interrelacionaron, tanto a partir del intercambio de saberes propios de cada carrera como mediante la inclusión de otros recorridos de aprendizaje. Uno de los mayores desafíos fue aprender los lenguajes y los códigos propios de cada formación, para poder integrarlos en un flujo de trabajo colaborativo, para cada miembro del equipo pudiese focalizarse en su función y evitar la desmotivación en el proceso.

En el segundo eje fue una premisa fundamental respetar el trabajo y el tiempo del otro durante todo el proceso. Desde el principio se plantearon las responsabilidades en pos de una realización colectiva. Esto implicó no solo tomar dimensión del papel particular de cada integrante, sino también pensar la generación de una producción colectiva. De esta manera, la dinámica colaborativa, desde lo *micro* hacia lo *macro*, permitió que cada integrante fuera parte y autor de la obra.

Y por último, el tercer eje fue crucial para decidir la técnica de animación y la estética a desarrollar. Por las restricciones con el equipamiento técnico, y a partir de los conocimientos para seleccionar los *softwares* a utilizar, se decidió por una integración 2D y 3D. Consideramos, entonces, esas *limitaciones como una oportunidad* para crear una estética con recursos estilísticos identitarios y situados, que permitiese realizar la obra transmedial en tiempo y forma.

De este modo, mediante las estrategias y el modelo de producción colaborativa desarrollados para esta obra transmedia, se propició una expansión e intervención más allá de lo digital, en búsqueda de atravesar los límites entre realidad y virtualidad. Esto terminó en una experiencia de socialización que construyó lazos afectivos, de reflexión y de inclusión.

Link de la productora Piuke: <http://piukeproductora.com/>

Link Reel de *Lihuén: Cosa e' Mandinga* (Serie web, Videojuego y Realidad Aumentada): <https://vimeo.com/340404230>

Referencias

Burgardt, B. M. (2018). *Lihuén: Cosa e' Mandinga. Dirección en un proyecto de animación* (Tesis de licenciatura). Recuperado de http://dnrft02.mincyt.gob.ar/vufind/Record/SEDICI_f98e0f63ce553d7f39e5542ce7dc6776

Burgardt, B. M., Cominotti, G., López Annes, M., Pellendier, A., Tapparo, C. S., Winchel Peano, B., Zandarin, R. (2018). *Lihuén: Cosa e' Mandinga. Las narrativas transmedia y los flujos de trabajo entre las diferentes áreas artísticas* (Tesis colectiva de licenciatura). Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/70377>

Riera Muñoz, P. D. (2013). Narrativa, música y transmedia en *Nier*: hacia una nueva obra de arte total. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 2(1). Recuperado de <http://revistacaracteres.net/revista/vol2n1mayo2013/narrativa-musica-y-transmedia-en-nier-hacia-una-nueva-obra-de-arte-total/?shared=email&msg=fail>

Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. *Anuario Ac/E de Cultura digital*. Recuperado de http://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf

Notas

1 Desde su título hay un discurso identitario y de pertenencia. *Lihuén* es un término mapuche que significa 'luz', y la bajada *cosa e' Mandinga*, alude de forma coloquial al concepto nacional de aquello que no tiene explicación lógica.

2 Tesis colectivas es un programa que permite la realización interdisciplinaria de trabajos de graduación entre las diferentes carreras artísticas, que se dictan en la Facultad de Bellas Artes (FBA).

3 En la tesis colectiva, además de escribir textos individuales (Burgardt, 2018), hicimos un texto grupal que se llama *Las narrativas transmedia y los flujos de trabajo entre las diferentes áreas artísticas* (Burgardt y otros, 2018).

4 El término alemán *Gesamtkunstwerk* (traducible como obra de arte total) es un concepto atribuido al compositor de ópera Richard Wagner, quien lo acuñó para referirse a un tipo de obra de arte que integraba la música, el teatro y las artes visuales, tal y como la formuló en su obra «Das Kunstwerk der Zukunft» [«La obra de arte del futuro»] (1849).

5 Tráiler de la serie audiovisual está disponible en <https://vimeo.com/340420011>

6 El videojuego se puede descargar en forma gratuita en <http://piukeproductora.com/>

7 Es importante poder entender el concepto desde una perspectiva de elaboración y organización, donde cada disciplina artística trasciende sus propios límites de flujos de trabajo, en función de una producción colectiva, con las posibilidades y limitaciones que varían en cada contexto.

Anexo 2016

* Quedó seleccionado en el Concurso de Desarrollo de Proyectos Series Web y/o TV de Ficción y Animación, impulsado por el INCAA (Instituto Nacional de Artes Audiovisuales).

* Fue invitado a *workshops* con productores internacionales en Ventana Sur.

2017

* Ganó una beca parcial del Programa de Apoyo a la Realización Artística y Cultural (PAR), otorgada por la Secretaría de Arte y Cultura de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP).

* Salió seleccionado en el WIP ANIMATION LAB IVTLSM en Bolivia. En este mismo espacio ganó Tutorías *online* con Quique Rivera.

* Participó en el Foro Académico, organizado por la Universidad Nacional de Córdoba, en el marco de ÁNIMA (Festival Internacional de Animación).

* Participó en las Jornadas de Extensionistas del Mercosur (JEM), en el Festival Nacional de Cine Rural de Ayacucho y en el Festival de Cine Latinoamericano de La Plata (FESAALP).

2018

* Fue elegido entre 35 proyectos latinoamericanos para participar del Pitch *Mediamorfosis* (Festival de tecnologías inmersivas).

* Participó en diversos eventos con actividades lúdicas e inmersivas: para el Día del Niño en barrios platenses, en *Museos a la luz de la luna* (FBA, UNLP) y en *Lanchicx* (espacio para conectar chicas con la ciencia y tecnología).

* Fue invitado nuevamente a *workshops* con productores internacionales en Ventana Sur.

* Se estrenó en el Centro de Arte UNLP de La Plata.

* Se proyectó en el Observatorio de la ciudad de La Plata, en el marco del *Festival REC*, Festival de Cine de Universidades Públicas organizado por la FBA, UNLP.

