

La Licenciatura en Producción y Gestión Audiovisual, un viaje de ida



Laura Pérez*

Una nueva edición de *Contornos del NO* siempre es una buena noticia: escriben docentes y estudiantes de nuestras carreras, amigxs de la casa, referentes del campo audiovisual y de los videojuegos. Escribimos acerca de temas que nos interesan, actividades que realizamos en la Universidad, películas que nos gustaron, videojuegos que nos engancharon, jornadas y seminarios de los que participamos, protestas a las que nos plegamos, iniciativas que motorizamos y sigue la lista...

El año pasado escribimos acerca de cómo fue estudiar, enseñar, vivir (y sobrevivir) en pandemia. Fue una experiencia muy intensa, catártica y de comunión en un momento tan aciago e incierto. Un sumario de coyuntura, una edición urgente, en el sentido de necesaria. Sentimos que escribir nos acercaba y nos rescataba de la repetición interminable de días idénticos y claustrofóbicos. Escribiendo (y leyendo y reescribiendo) lográbamos detener, por un momento, los engranajes del “año de la marmota”. Y fue genial. Muchas voces encontraron su lugar en la revista, pudimos contar cosas que durante cualquier otro año hubieran quedado afuera o no hubieran sido siquiera propuestas como tema. Y no necesariamente porque las problemáticas de las que hablamos en pandemia no existieran antes de ella, sino porque la agenda *off cuarentena* es muy vertiginosa y se lleva todo puesto.

* Coordinadora de la Licenciatura en Producción y Gestión Audiovisual de la Universidad Nacional de José C. Paz.

Al mismo tiempo, los problemas de la “vieja normalidad” no se suspendieron durante la pandemia: se agudizaron, se reconfiguraron, se complejizaron. La violencia contra las mujeres, la pobreza, el desempleo, la desigualdad económica y educativa, la dificultad de sostener la permanencia en el sistema educativo, la hiperconcentración, en general, de los medios de comunicación y de la producción cultural (y su distribución): de esos nuevos viejos problemas hablamos en la edición 2020 de *Contornos del NO*.

El año pasado, vivido a un tempo y compás infrecuente, conjugó oportunidad, necesidad y deseo, y nos embarcó en un proceso instituyente e inesperado: ¡creamos la Licenciatura en Producción y Gestión Audiovisual! Gestada íntegramente de manera virtual, al calor de interminables *meets* y cadenas de mails con copia a todxs, a fin de 2020 nació nuestra flamante licenciatura (y también su hermanita de videojuegos, pero esa es otra historia). Reclamada por les estudiantes, militada incansablemente por la directora de las tecnicaturas, María Iribarren, apoyada por todxs les docentes y promovida por el Rectorado, las áreas técnicas y los mecanismos formales de la Universidad, revisamos la tecnicatura y la convertimos en licenciatura.

Fue un trabajo tan intenso como gratificante gracias al cual, a fin de año, conseguimos una resolución de creación y un plan de estudios completo, una propuesta de formación pensada con mucha rigurosidad y amor. Eso solo ya era un montón, pero aún faltaba el plan de equivalencias, de caducidad, de transición de las “viejas” (pero muy queridas) tecnicaturas a las licenciaturas y algunos otros detalles que dejamos para 2021.

Año nuevo, carrera nueva, tarea nueva.

2021 empezó con una carrera “a estrenar” y la decisión de María de retirarse. De manera que a las vicisitudes del cambio de liga (del pregrado al grado), se añadió el traspaso de mando, la “sucesión”. “Movete que entrás”, sería la traducción futbolera de la invitación de María, que me confió una de sus creaciones más preciadas.

Y en un abrir y cerrar de *calendar* llegamos a fines de septiembre. María se fue hace días, pero hace meses nos encomendó una tarea inaugural: “me parece que sería lindo que ustedes escriban el primer editorial como directores”. Por eso escribo estas líneas, que hasta acá, más que un editorial, parecen un diario íntimo, una bitácora de viaje. Y seguramente sea un viaje, uno que emprendo acompañada de un grandioso grupo de docentes (académicos e investigadores, pero también expertos en producción, dirección y realización integral de proyectos audiovisuales), de la conducción de nuestro Departamento y de la Universidad en general.

Entre todxs, buscamos acompañar la formación de nuevas generaciones de productores culturales en el campo audiovisual para que aprendan las destrezas teóricas, técnicas y artísticas suficientes para pensar y liderar proyectos independientes, autogestivos, comunitarios y/o industriales. Pero también para que desarrollen una mirada crítica, profundamente política y situada de la producción cultural. Para pensar modelos de entretenimiento y comunicación audiovisual contrahegemónicos, sensibles a la historia y las necesidades de la comunidad, que propicien la convivencia democrática, diversa,

plural, sensible a la perspectiva de género y atenta a las problemáticas derivadas de la desigualdad económico-social.

La licenciatura habilita, a la vez que exige, dedicarnos a la investigación académica, una tarea que ya empezamos a asumir gracias al empeño del equipo docente y al entusiasmo de varixs estudiantes avanzadxs (de la vieja tecnicatura). Hay mucho por hacer, pero también numerosas iniciativas docentes y el apoyo de la Universidad para consolidar una trayectoria de investigación sólida y sostenida en el tiempo. La reciente incorporación de seis estudiantes-becarixs a un Proyecto de Investigación y Transferencia (PIT) dirigido por docentes de la licenciatura constituye un verdadero hito en la consolidación de este ámbito de trabajo académico, una piedra basal en la historia de investigación de nuestra carrera.

Otra ilusión que compartimos con María Iribarren, José Guerra Prado (coordinador de la Licenciatura en Producción y Desarrollo de Videojuegos) y el equipo docente de las dos carreras es ampliar el equipamiento técnico y la infraestructura de nuestros laboratorios con el objetivo más ambicioso de crear, más temprano que tarde, una Unidad de Producción Audiovisual en la Universidad, que funcione como incubadora de proyectos de les estudiantes, les docentes y de equipos interdisciplinarios, que permita canalizar todo tipo de necesidades e iniciativas ligadas a la realización audiovisual y lúdica; que funcione como instancia de aprendizaje y de expresión/comunicación/divulgación del hacer universitario y científico.

Creación de la licenciatura, consolidación del trabajo de investigación, equipamiento y constitución de la unidad de producción audiovisual, tres postas de un viaje cuyo recorrido recién comienza. Bienvenidxs a bordo.