



ANEXO II

MARATÓN DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

En una carrera contra el tiempo y en favor de la liberación de la imaginación y la creatividad, esta **Maratón de Producción Audiovisual** abre la convocatoria para la realización de un conjunto de ficciones y documentales cuyos gastos de producción serán solidariamente costeados/donados por las instituciones co-organizadoras del evento.

Las *maratones* (pruebas atléticas que consisten en correr una distancia determinada en la mayor velocidad posible, que surgieron en la antigua Grecia¹ y que fueron incluidas en los Juegos Olímpicos a fines del Siglo XIX) han sido históricamente concebidas como la expresión admirable de la capacidad y la constancia individuales y actualmente son las diversas organizaciones sociales –tanto públicas como privadas– las encargadas de realizarlas periódicamente en las ciudades de todo el mundo y Rosario no es la excepción; al contrario, reúne varias convocatorias por año. Sin embargo, esta vez la invitación tendrá dos rasgos sobresalientes y singulares: el esfuerzo no será físico sino intelectual y el resultado será un logro colectivo y no un éxito personal.

Además, el sesgo *maratónico* de estas producciones audiovisuales se conservará en el valor atribuido a la rapidez de elaboración de los audiovisuales y a la originalidad e innovación de los resultados. Y también en las ideas de juego y azar, presentes en las tiendas deportivas e intelectuales... sobre todo si aceptamos, y parece que no nos queda otra alternativa, que entre el *homo faber* y el *homo sapiens* corretea el *homo ludens*; el *perfil lúdico* de la condición humana que nos acompañará desde el nacimiento y durante toda nuestra existencia.

En este sentido, los temas sobre los que versará la **Maratón de Producción Audiovisual** surgen de la cultura y las narrativas populares que condensan en los imaginarios socioculturales, caudales de ilusiones y esperanzas y diversas formas rituales para la superación de conflictos individuales y colectivos. Los juegos de azar, tan antiguos como las maratones, enriquecen nuestra historia social con un exquisito anecdotario –literario,

¹ Dice la leyenda que el nombre de la competencia recuerda la hazaña de Filípides, soldado griego que murió de agotamiento después de correr unos 40km desde la ciudad de Maratón hasta la de Atenas para anunciar la victoria sobre el ejército persa. La noticia era muy importante: si no la recibían antes del anochecer de ese día, las mujeres griegas le quitarían la vida a sus hijos y luego se suicidarían para evitar su seguro destino de humillación frente al conquistador. Los historiadores, en cambio, sostienen que los soldados griegos eran excelentes corredores y que después de la batalla el ejército griego debió correr a toda velocidad desde Maratón hasta Atenas para defenderla del ataque de los barcos persas. Se supone que los invasores desistieron del ataque ante la fortaleza de esos soldados. Entonces, la heroica carrera no debería atribuirse solamente a Filípides, sino también a todos los que corrieron con él.



antropológico, sociológico– en el que los números, la numerología y sus variantes interpretativas desempeñan un papel fundamental.

LA TABLA DE LOS SUEÑOS

Atribuida a San Cono –el santo que abre los caminos y facilita los trayectos– la catalogación de los sueños y su traducción en números sintetiza el cuadro de ilusiones sobre el porvenir que el azar del juego guarda como promesa. Entre el 00 (los huevos) y el 99 (hermano) se ordenan ¿estadísticamente? los deseos –cien, en total– de prosperidad o beneficio o, más simplemente, de mejoramiento de la vida con los que todos hemos jugado alguna vez... Pero habiendo tantos temas para soñar, y con los cuales –de hecho– soñamos, ¿por qué son éstos, y no otros, los tópicos que registra la tabla? En cualquier caso, son las temáticas que la cultura popular ha conservado en ese escenario infinito de posibilidades que habilitan el sueño y el juego.

La reflexión ficcional o documental sobre estos temas nos aproxima a la comprensión de la cultura que se organiza *como* un juego distribuyendo diversos intereses en las estructuras objetivas del espacio social: el dinero (32), la cárcel (44) o el Papa (88), sólo por citar algunos ejemplos aleatorios. Con el resto de los números y significados de la tabla pasa lo mismo: siempre encontraremos correspondencias entre las prácticas sociales y los bienes simbólicos que ellos representan. Y es, justamente, esta correspondencia la que el audiovisual –y su narrativa específica– está en posición de captar, explorar, comentar o refutar. Yéndose al mazo o cantando el vale cuatro... Porque también se trata del juego de las cámaras y los relatos, de las narrativas y los formatos audiovisuales que, seguramente, tienen mucho que decir sobre los sentidos de nuestros sueños más preciados.

I + P

Teniendo en cuenta que la convocatoria a esta **Maratón** procede de la Educación Pública, consideramos importante el hecho de agregar valor académico a los proyectos que resulten seleccionados. Para ello, en el tramo final de la realización de los audiovisuales, los equipos de producción contarán con el asesoramiento de docentes e investigadores universitarios que trabajarán con ellos en calidad de asesores de investigación para la elaboración del guión definitivo sobre el tema elegido. Este aporte suma el punto de vista investigativo a la producción generando el modelo: **Investigación + Producción (I + P)**, en sintonía con los desafíos que introduce, también en el campo educativo, la nueva legislación en materia de servicios de comunicación audiovisual en el juego de las voces que, a partir de ahora, estamos invitadas a integrarnos a la escena social de la comunicación.



Para cerrar, las palabras del escritor y ensayista alemán *Friedrich Schiller* sobre la educación y la importancia del juego que anticiparon tanto Teoría de los Juegos en el campo de las matemáticas como la concepción del *homo ludens* en el campo de la antropología y cuyas derivaciones científicas acompañan muchos de los actuales desarrollos de las ciencias exactas y sociales: "***El hombre sólo juega cuando es libre en el pleno sentido de la palabra y sólo es plenamente hombre cuando juega***" (Cartas sobre la educación estética del hombre - 1795).