

objetivos, indicadores e instrumentos para medir el éxito de un negocio en el mundo digital. Como herramienta de medición, se basó en el concepto de *Web Analytics*, que aplica a un conjunto de técnicas, metodologías y herramientas que permiten medir, analizar y entender el comportamiento de los usuarios en la web. Buscando obtener conclusiones que permitan introducir mejoras en estrategias online y tendientes a maximizar el cumplimiento de los objetivos del negocio. Esta ponencia que se corría un poco de la dinámica de la mesa, llamó la atención de los artistas, pensando en la importancia del Marketing a la hora de difundir un proyecto cultural, sobre todo en un contexto tan desconocido o inesperado como lo es esta pandemia.

#### Expusieron:

- Farinelli, Alma *Gestión Para Alternativas Escénicas Digitales*
- TortiFrugone, Yanina de los Milagros *#Cosplayea-teencasa: Cosplay y su transformación en la pandemia*
- Pafundo, Sebastián *Obra colectiva en tiempos de pandemia*
- López, Darío Hernán *Autoficciones y Covid-19*
- Ferder, Sabrina *El teatro virtual: nuevo paradigma entre lo teatral y lo cinematográfico*
- Cabrera Fractuoso, María *Baile Flamenco Contemporáneo de la actual etapa de la teatralización Aislamiento social y gestión de una Escuela de Arte*
- Sesma, María José *Aislamiento social y gestión de una Escuela de Arte*
- González López, Ester Andreina *¿Cómo medir el éxito de tu negocio en el mundo digital?*

#### Bibliografía

Blanco, S. (2018). *Autoficción: una ingeniería del yo*. Punto de vista Editores.

**Abstract:** The pandemic context brought with it various difficulties for all areas within society. The artistic disciplines did not escape this and that is how they had to look for different strategies to be able to survive and / or reinvent themselves. In this heterogeneous commission called Management strategies from the pandemic, various case studies were presented to be able to exemplify how they managed to overcome obstacles, and even in some cases turn limitations into creative triggers for the transformation of their projects.

**Keywords:** Management - production - pandemic - performing arts - self-fiction - self-management

**Resumo:** O contexto pandêmico trouxe consigo várias dificuldades para todas as áreas da sociedade. As disciplinas artísticas não escaparam a isso e foi assim que tiveram que buscar estratégias diferentes para poder sobreviver e / ou se reinventar. Nessa comissão heterogênea denominada *Estratégias de gestão da pandemia*, vários estudos de caso foram apresentados a fim de exemplificar como conseguiram superar obstáculos e, mesmo em alguns casos, transformar as limitações em gatilhos criativos para a transformação de seus projetos.

**Palavras chave:** Gestão - produção - pandemia - artes cênicas - autoficção - autogestão

(\*) **Andrea Marrazzi.** Lic. en Dirección Teatral (UP, 2015). Profesora de la Universidad de Palermo. Actriz, directora, vestuarista, dramaturga y entrenadora de actores.

## Cuestionar(nos) para deconstruir(nos)

Marina G. Mendoza (\*)

Fecha de recepción: septiembre 2021

Fecha de aceptación: noviembre 2021

Versión final: enero 2022

**Resumen:** Las ponencias reunidas en esta comisión debatieron en torno a cuatro ejes mutuamente imbricados: 1. el género como construcción social y su cuestionamiento desde las manifestaciones artísticas; 2. la crítica a la sociedad patriarcal y la cultura del consumo-deshecho de cuerpos propia del capitalismo contemporáneo; 3. las representaciones y estereotipos de género en las expresiones artísticas; y 4. la cristalización de la memoria colectiva en los espacios museográficos y las alternativas que ofrecen las instalaciones teatrales.

**Palabras clave:** Identidad - género - deconstrucción - sociedad patriarcal - estereotipos - representaciones - violencia simbólica - memoria colectiva

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 55]

Dentro del primer eje se ubica la intervención de Marta Casale, quien expuso una crítica a la construcción del género en su forma binaria desde el análisis de la obra de teatro PETRÓLEO. A partir de la interpretación de

cuatro personajes estereotípicamente masculinos por mujeres, en esta obra se ponen en tensión las “imposiciones del modelo falocéntrico” y se evidencia el carácter no-natural de los “modos de vivir las masculinida-

des”, sus imperativos y prohibiciones. La identidad de género se visibiliza como campo de batalla, un proceso siempre inconcluso y en constante transformación. Esta crítica contribuye a desnaturalizar la distinción femenino-masculino como dos polos de una relación en la que lo masculino es esencial y lo femenino, subsidiario, al mismo tiempo que problematiza los mandatos, las expectativas de roles y las representaciones hegemónicas de “ser hombre” y, en consecuencia, “ser mujer”. En una línea similar, dentro del segundo eje, la exposición de Marcela Masetti formuló una crítica a la sociedad patriarcal y al lugar de las mujeres como objetos “privilegiados” de las violencias. A partir de un conjunto de producciones de coreógrafas que retoman prácticas históricas socialmente relevantes, se problematizan las violencias sobre las mujeres y sus cuerpos. El carácter político de esta cosificación es un emergente protagónico de estos cuestionamientos que trascienden lo episódico-coyuntural para posicionarse como críticas al capitalismo contemporáneo en el que los sujetos aparecen como objetos de consumo. Un consumo de cuerpos que implica un deshecho posterior de aquello que no encarna valor alguno: la “basura del capitalismo”. En este mismo eje se ubicó la exposición a cargo de Florencia Robino, quien remarcó la necesidad de desplegar un proceso similar de identificación y cuestionamiento de prácticas patriarcales al interior de las instituciones de formación de artistas. A través de una investigación centrada en la formación superior de trabadores de la cultura de una institución de teatro de La Plata, elaborada a partir de una combinación de análisis estadístico de documentos curriculares y encuestas a estudiantes, la autora propuso comenzar a reconocer las violencias del teatro arraigadas en la propia práctica profesional. Las formas específicas que adoptaron estas violencias al interior de los centros de formación superior analizados incluyeron violencias simbólicas, acoso sexual, coerción y humillación física y sexual, tanto en el momento del ensayo o preparación previa como en el momento de la actuación. Dichos actos dejaron una marca en la formación estudiantil, afectando en muchos casos la continuidad de los y las estudiantes en sus cursadas. Dentro del tercer eje, centrado en la reflexión sobre los estereotipos de género, se ubica la exposición de Silmara Takazaki sobre la representación lésbica en las películas de animación. Mediante un análisis etnográfico de los estereotipos y clichés hallados en películas de los últimos 25 años, la autora concluyó que ha habido importantes avances dentro de la industria que han permitido el pasaje de un cine caracterizado por personajes frecuentemente sometidos a burlas, proclives a ocultarse ocupando roles secundarios dentro de la trama ficcional, a expresiones recientes en las que se presentan como protagonistas heroínas. Estos avances fueron posibles gracias a la intervención de diseñadoras y animadores que lograron una representación positiva de la diversidad y son evidencia, asimismo, del carácter subjetivo inherente a la construcción de lesbianidades. La exposición de Ayelén Rubio sobre Proyecto Drag se ubica en este mismo eje. Convocada por una comunidad de barrio -a la que caracterizó como muy machista- para guiar a una personalidad comunitaria hacia su

conversión en una figura drag, la expositora reconstruyó las fases que atravesaron ambos, condicionados por el contexto pandémico, para lograr su reconocimiento, deconstrucción y reconstrucción como drag. A través de la evocación de este entrenamiento actoral online, la autora evidenció las dinámicas de funcionamiento de las representaciones y estereotipos de “lo femenino” que aparecían en la búsqueda de modelos y personajes con quienes se identificaba y que contribuyeron a la construcción de su identidad drag.

En el cuarto eje se ubica la última exposición, a cargo de Maximiliano de la Puente, que condujo a reflexionar sobre el rol de la memoria colectiva en las sociedades a partir de la instalación teatral Museo Ezeiza. Centrada en los trágicos acontecimientos del 20 de junio de 1973, esta instalación teatral invita a reflexionar sobre dos grandes núcleos: por un lado, el rol del museo como cristalización de la memoria colectiva y la incidencia de los relatos museográficos tradicionales en dicha construcción histórica; y por el otro, los alcances y limitaciones de la noción de instalación teatral donde los objetos aparecen cargados de valor y el museo se convierte en un espacio vivo que es, a la vez, sala de teatro y acto político partidario.

La opción por la instalación teatral se posiciona en tensión con la museología clásica en donde la memoria aparece como algo inerte. El desplazamiento físico del público por la instalación completa la experiencia al integrarlos a la propia instalación y hacerlos parte de ella.

### Conclusiones

El hilo conductor de estas exposiciones, más allá del abordaje de la cuestión de género y el patriarcado y su cuestionamiento externo -desde el arte hacia la sociedad- e interno -de los propios artistas en su proceso formativo-, se evidencia en lo que podría definirse como el signo de esta época: la deconstrucción de las prenociones, prejuicios y estructuras que moldearon las maneras de ver el mundo y habitarlo, con sus clasificaciones y divisiones hegemónicas.

La necesaria desnaturalización que se plantea en estas exposiciones alcanza no sólo al género, sino también a las formas consagradas de construcción y mantenimiento de las memorias colectivas, entendiendo que las modalidades hegemónicas de recordar suelen estar precedidas de una noción de memoria estanca que encubre el carácter sociohistórico, colectivo, plural y cambiante que las caracteriza.

El predominio “natural” de una visión única sobre otras visiones posibles es lo que se encuentra en crisis en las sociedades contemporáneas y lo que moviliza un cuestionamiento profundo de las formas de representación social que se utilizan para nominar y clasificar a esos otros y otras que se escapan del relato uniformizante. Un proceso que, necesariamente, debe hacerse extensible hacia el interior de las propias prácticas de formación profesional de artistas, donde cohabitan violencias simbólicas y físicas que dejan marcas en los y las estudiantes.

### Expositores

- Marta Casale, *La construcción de la masculinidad en PETRÓLEO*

- Marcela Masetti - *Ahora que sí nos ven! Activismo-artivismo mujeres en movimiento*
- Maximiliano de la Puente, *Museo Ezeiza. Un abordaje intermedial de la memoria*
- Florencia Robino, *Educación teatral transfeminista. O empezar a reconocer el patriarcado en las aulas de teatro*
- Silmara Takazaki, *Representación lésbica en películas de animación*
- Ayelén Rubio, *Proyecto Drag: diversidad, pandemia y entrenamiento actoral online*

**Abstract:** The papers gathered in this commission debated around four mutually interwoven axes: 1. gender as a social construction and its questioning from artistic manifestations; 2. the critique of patriarchal society and the culture of consumption-disposal of bodies typical of contemporary capitalism; 3. representations and gender stereotypes in artistic expressions; and 4. the crystallization of collective memory in museum spaces and the alternatives offered by theatrical installations.

**Keywords:** Identity - gender - deconstruction - patriarchal society - stereotypes - representations - symbolic violence - collective memory

**Resumo:** Os trabalhos reunidos nesta comissão debateram em torno de quatro eixos mutuamente entrelaçados: 1. gênero como construção social e seu questionamento a partir das manifestações artísticas; 2. a crítica da sociedade patriarcal e da cultura de consumo-disposição dos corpos típica do capitalismo contemporâneo; 3. representações e estereótipos de gênero nas expressões artísticas; e 4. a cristalização da memória coletiva em espaços museológicos e as alternativas oferecidas pelas instalações teatrais.

**Palavras-chave:** Identidade - gênero - desconstrução - sociedade patriarcal - estereótipos - representações - violência simbólica - memória coletiva

(\*) **Marina Mendoza.** Lic. en Relaciones Públicas (UP, 2009) y Lic. en Sociología (UBA, 2015) Mágister en Comunicación y Creación Cultural (Fundación Walter Benjamin, 2011) Becaria Doctoral (IEALC CONICET, 2016-2012). Doctora en Ciencias Sociales (FSOC-UBA, 2016)

## Gamificación como técnica de enseñanza

Mariana Minsky (\*)

Fecha de recepción: septiembre 2021

Fecha de aceptación: noviembre 2021

Versión final: enero 2022

**Resumen:** En un mundo que vive constantes transformaciones, la educación no puede estar exenta a los cambios. Entender a las nuevas generaciones de estudiantes, en un contexto de permanente evolución social y tecnológica, le permitirá al docente poder acercarse con renovadas herramientas para facilitar la enseñanza. Es en este contexto en donde aparece una palabra clave: gamificación. Se trata de una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir resultados más satisfactorios, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. En este marco, las ocho ponencias que he coordinado plantean diversas estrategias pedagógicas con el fin de establecer puentes entre docente y estudiante.

**Palabras clave:** Gamificación – moda – juegos – interacción – memes – estímulos – tecnología – innovación – digitalización – virtualización – escape – diseño – videojuegos

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 57]

Lejos de los estáticos pupitres, alumnos en silencio o solo hablando cuando el maestro o maestra se los pedía y un inmenso pizarrón atrayendo todas las miradas, hoy existen otras formas de enseñanza o, al menos, se intenta establecer otro tipo de vehículos para trasladar conocimientos de manera más amena y efectiva. En este sentido, la expositora Carolina Albanese estableció la manera en que, a través de los videojuegos, es posible mostrar el atractivo universo de la industria de la moda. ¿Qué hay detrás de un vestido, de los colores, de los accesorios que se eligen para determinada ocasión? Sin dudas, la moda dice mucho más de nosotros que lo que a simple vista parece. Albanese expresa que “la moda es

indudablemente una de las expresiones culturales por excelencia. A través de ella manifestamos y comunicamos. A su vez esta industria pretende, cada vez más, acercarse en su comunicación a sus consumidores”. De esta manera, la docente plantea la forma en que los videojuegos – otros efectivos vehículos culturales, de entrenamiento y de comunicación – acercan la moda a los gamers o consumidores. “Los videojuegos son formas de comunicarse muy frecuente entre las generaciones Z y las siguientes”, propone Albanese. En tal sentido, analizó cómo la moda se sumerge en los videojuegos acaparando espacios y presencias que en otro momento era impensado. Por ejemplo, *League of legends* tiene su