

Keywords: Theater - transsexual - Almodóvar - AIDS - theater direction - gender

Resumo: A peça se passa em uma fábrica abandonada tomando-a como uma metáfora para um corpo doente, já que a história se refere a um casal (Ele e Ela) infectado pelo HIV, um em processo de desenvolver AIDS. Também explora o amor frente às questões de gênero, já que ela é uma mulher trans. A estética pretende ser uma homenagem ao cinema de Pedro Almodóvar, em especial

ao filme *A lei do desejo*, bem como ao clima de tensão dos personagens de *Um Bonde Chamado Desejo*, buscando o espírito dos climas alcançados nas obras de Tennessee Williams.

Palavras chave: Teatro - transexual - Almodóvar - AIDS - direção teatral – gênero

(*) **Darío López:** Licenciado en Psicología, actor, director, dramaturgo, productor y crítico de espectáculos.

La experiencia audiovisual como un espacio híbrido

Fecha de recepción: septiembre 2021

Fecha de aceptación: noviembre 2021

Versión final: enero 2022

Violeta González Santos y Mercedes Lozano (*)

Resumen: En los últimos años la imagen audiovisual ha ganado cada vez más relevancia tanto en los espacios de exhibición como en nuestra cotidianidad. Pero, ¿cuál es la relación de las imágenes en movimiento con el entorno de exhibición? ¿Cómo afectan nuestros sentidos? ¿Con qué herramientas disponemos hoy en día para salir del formato bidimensional? El objetivo de este trabajo es reflexionar sobre cómo se relacionan la imagen, el espacio y la materialidad para salir de un pensamiento monocanal y adentrarnos en la experiencia del video como algo inmersivo y total que interpela los/as cuerpos/as.

Palabras clave: Hibridación - artes contemporáneas - artes intermediales – espacio – cuerpos – sensorialidad - prácticas audiovisuales – procesos creativos

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 166]

Nuestro recorrido se inició desde muy jóvenes dentro del campo artístico, cada una desde diferentes disciplinas y utilizando diversos medios como el grabado, la pintura, la óptica, la performance y el video. La relación que tenemos con lo audiovisual no es formal, fuimos aprendiendo de la imagen en movimiento desde un acercamiento experimental, extraacadémico, que se fue dando en paralelo mientras cada una llevaba a cabo sus estudios en artes visuales.

En un inicio, este acercamiento al arte desde lo más matérico nos fue dando distintas herramientas y formas de crear que fueron luego trasladadas al mundo del video y que tienen todo lo que hacemos. Nuestra práctica artística hoy no se avoca a una sola disciplina sino que se caracteriza por unir y mezclar distintos medios, borrando sus límites, generando nuevas experiencias y espacios. Esta metodología la definimos como una práctica híbrida, y dentro de ella unimos materialidades en pos de crear una experiencia integral que apela a los sentidos. El arte contemporáneo es definido como punto de inflexión, donde los distintos géneros y medios confluyen en la producción de obras, alejándose de prácticas categóricas más tradicionales. En este contexto, el video, en todas sus manifestaciones, le brindó la posibilidad a los y las artistas de experimentar con la imagen, el espacio y el tiempo virtual (electrónico). Sin embargo, hasta el día de hoy se puede ver que las prácticas audiovisuales

son concebidas como algo separado del resto de las artes plásticas. Sobre todo en Latinoamérica sentimos que el campo del video necesita todavía de una mayor exploración espacial, como lo hacen otros medios como la escultura, en relación con las diversas materias y con la interpelación en nuestros/as cuerpos/as. Por esta razón, nuestra intención es problematizar las prácticas audiovisuales desde una perspectiva híbrida para potenciar todas sus posibilidades.

Pero, ¿Qué significa una práctica híbrida? Desde nuestra perspectiva, una práctica híbrida, en particular audiovisual, reúne ciertas características: La inter y transmedialidad; el uso del espacio y la sensorialidad.

Desde los años 60, la experimentación audiovisual dentro del arte contemporáneo ha abierto camino no solo por su carácter intermedial sino porque posibilita a los artistas trabajar con una materialidad de imagen novedosa en su momento: la imagen virtual (electrónica y, más recientemente, digital). Es este tipo de imagen la que vemos asiduamente circulando en nuestras computadoras, celulares y demás dispositivos tecnológicos cotidianos. La imagen virtual convive, incluso media, con nuestro entorno y con nuestra experiencia del mundo al estar instaurada completamente en nuestra cotidianidad.

Teniendo esto en cuenta es fundamental pensar sobre qué rol cumplimos al generar piezas que incluyen imagen en movimiento. El video en todas sus formas y

categorías construye espacios y tiempos a la vez que problematiza sobre nuestras experiencias en los mismos.

Es decir, que siempre propone dos espacios y dos tiempos para experimentar, uno virtual, el de la pantalla y otro el del espacio físico real.

¿Qué puede surgir cuando se cruzan distintas experiencias temporales y espaciales?

Híbrida Laboratorio

Hace un poco más de un año nos juntamos con estas ideas e inquietudes para generar un espacio de intercambio, discusión y de creación de video. Nos dimos cuenta de que a pesar de esta sobreexposición a la imagen en movimiento sigue habiendo en Argentina un gran vacío en relación al video arte. Nos costaba encontrar espacios que se dedicaran solo al video, clínicas o talleres dedicados a esto fuera de las instituciones. Así surgió nuestro laboratorio de experimentación audiovisual "Híbrida". Dentro de este nos propusimos salir de la idea de video como ese lugar de recepción y producción pasiva de imágenes instalado por los medios de comunicación. Nuestra idea es generar un espacio más efervescente donde la imagen tiene un peso tal que nos saca de la actitud de consumidores de imágenes y nos lleva a un espacio háptico multisensorial. Nuestro interés es incitar a que el video no se piense como un arte meramente audiovisual sino como un espacio sensorial, inmersivo y transgresor. Proponemos salir del oculo-centrismo, que el video se sienta antes de que se vea.

¿Con qué herramientas disponemos hoy en día para sacar al video del universo unidimensional y pasivo? ¿Cómo poder sentir el video? Como ejemplo de experiencia perceptiva nos interesa destacar el trabajo colectivo que realizamos en el 2018 para la muestra "Las Formas del Sonido" en el Espacio de Sonido y Arte Digital del Centro Cultural Kirchner. La instalación que propusimos fue producto del intercambio activo entre nosotras dos y el artista y músico Joa Joys. A través del trabajo colaborativo entre los tres, compusimos y creamos un mismo universo desde nuestras diversas disciplinas y posiciones. El resultado fue *Campo Indefinido*, una instalación que planteaba un recorrido que problematizaba la espacialidad del sonido y su encuentro con el video.

La instalación proponía al espectador recorrer el espacio de manera diferenciada. Haciendo hincapié en la experiencia sonora del espacio se elaboraron dos puntos de escucha, uno general y uno particular. Se utilizaron como herramientas las diferentes densidades del sonido en relación a las conformaciones arquitectónicas. La primera experiencia sonora, la general, se iniciaba al ingresar a la sala de exhibiciones en donde el espectador se encontraba con una narración sonora abstracta que remitía ligeramente a sonidos del mar y de la naturaleza. La segunda experiencia, o punto de escucha, transcurría en un espacio creado especialmente, un domo de madera en donde una voz narradora se entremezclaban con sonidos de la naturaleza y con el sonido del espacio circundante. Por último, el espectador atravesaba la sala y se encontraba con dos visores estereoscópicos que brindaban dos imágenes audiovisuales de paisajes y donde el sonido desaparecía mediante el uso de bloqueadores sonoros. El espectador de manera activa

podía percibir corporalmente los cambios en la espacialidad del sonido brindada por los objetos, la arquitectura y la aparición de la imagen virtual que brindaba un final a la experiencia sonora.

Campo Indefinido fue un punto de inflexión para pensar la producción audiovisual no como un arte meramente visual sino como un medio global que incluye lo sensorial, espacial, sonoro y virtual en una sola experiencia. La producción y recepción de *Campo Indefinido* fue el disparador de nuestro actual laboratorio Híbrida.

Híbrida es un lugar de encuentro y producción para debatir y generar donde planteamos una serie de ejercicios que unen la producción de video con la percepción háptica del espacio que habitamos. En el laboratorio, artistas de diversas disciplinas comparten sus procesos creativos orientados a relacionar la imagen audiovisual con el espacio, la materia y el tiempo. Resaltamos el uso de diversos medios y tecnologías desde una perspectiva sensorial, dándole lugar a la práctica artística audiovisual holística.

Dentro de Híbrida ya hemos generado 4 laboratorios en donde participaron personas de distintas partes del país y del mundo y, aunque es un proyecto joven, hemos visto que hay interés y es una necesidad poder encontrar estos espacios de intercambio y producción para artistas difíciles de catalogar, artistas híbridos que piensan las artes no desde el tecnicismo y las categorías disciplinares sino desde la exploración y los cruces de medios.

Bibliografía:

- Groys, Boris. (2015) *Las Políticas de la Instalación*. Publicado originalmente en: <https://www.e-flux.com/journal/view/31>
- Groys, Boris. (2015) *Camaradas del Tiempo*. En Revista Nadie Duerme N5. Buenos Aires, Argentina.
- Alonso, Rodrigo (2015). *Elogio Low Tech. Historia y Estética de las Artes Electrónicas en América Latina*. Luna Editores.
- Higgins, Dick y Higgins, Hannah (2001) *Intermedia*. En *Leonardo*, Vol. 34, N. 1, (pp. 49-54). The MIT Press
- Maurette, Pablo (2015) *El Sentido Olvidado. Ensayos sobre el tacto*. Mardulce Editora. Buenos Aires, Argentina.

Abstract: In recent years the audiovisual image has gained more and more relevance both in exhibition spaces and in our daily lives. But what is the relationship of moving images to the exhibition environment? How do they affect our senses? What tools do we have today to get out of the two-dimensional format? The objective of this work is to reflect on how image, space and materiality are related to get out of a single-channel thought and enter the experience of video as something immersive and total that challenges bodies.

Keywords: Hybridization - Contemporary Arts - Intermediate Arts - space - exhibition space - bodies - sensoriality - audiovisual practices - creative Processes

Resumo: Nos últimos anos a imagem audiovisual tem ganhado cada vez mais relevância tanto nos espaços expositivos como no nosso dia a dia. Mas qual é a relação das imagens em movimento

com o ambiente de exibição? Como eles afetam nossos sentidos? Que ferramentas temos hoje para sair do formato bidimensional? O objetivo deste trabalho é refletir sobre como imagem, espaço e materialidade se relacionam para sair de um pensamento monocanal e entrar na experiência do vídeo como algo imersivo e total que desafia os corpos.

Palavras chave: Hibridização - arte contemporânea - arte intermediária - espaço - espaço expositivo - corpos - sensorialidade - práticas audiovisuais - processos criativos

(*) **Mercedes Lozano:** Artista, investigadora y diseñadora de comunicación (EAyP-IDAES_UNSAM). Asimismo, es parte de Híbrida Laboratorio y trabaja en gestión cultural. • **Violeta González Santos:** Artista visual y poeta. Es parte de Híbrida Laboratorio y a su vez trabaja en curaduría y gestión cultural.

¿Cómo usar la gamificación en Educación Superior? Desafíos para el diseñador

Fecha de recepción: septiembre 2021

Fecha de aceptación: noviembre 2021

Versión final: enero 2022

Josefina Leonor Matas Musso (*)

Resumen: La digitalización en la Educación Superior lleva a la necesidad de replantear los sistemas de enseñanza – aprendizaje y a poner mayor énfasis en las herramientas que permitan centrar el conocimiento en los estudiantes. De esta manera, el término gamificación surge como un recurso nuevo recién en el 2008. En este artículo, se presenta la definición de gamificación, según su creador el diseñador Sebastián Deterding, sus ventajas en la educación, cómo utilizarla, aspectos a considerar por el usuario, para concluir con los desafíos que tiene el diseñador actualmente al ser una estrategia nueva dentro de la enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: Gamificación - estrategias de enseñanza – aprendizaje - aprendizaje centrado en el estudiante - Educación Superior - didáctica

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 169]

Introducción

La irrupción de la digitalización en la Educación Superior, como consecuencia de la pandemia del COVID 19 es un hecho que ha llegado al mundo entero.

Gran parte del desafío para el docente fue adaptar los contenidos de sus asignaturas presenciales al aprendizaje remoto de emergencia. Esta transición implicó un esfuerzo no solamente por inyectar más tecnología, sino por integrar lo tecnológico, lo cognitivo, lo relacional y lo pedagógico (H. Pardo Kuklinski y C. Cobo, 2020: 23). Es así que comienza a escucharse en las aulas virtuales la palabra “gamificación”. Este término si bien aparece en el 2008, se populariza en el 2010, gracias a Sebastián Deterding, diseñador de experiencias (Deterding et al., 2011a: 2) dice que: “La gamificación es la aplicación de técnicas y estrategias de diseño de juegos y videojuegos en entornos no lúdicos para aumentar la motivación y fomentar la realización de determinadas acciones deseadas”.

Una vez entendida la definición de gamificación surge la siguiente duda: ¿cuál es la diferencia entre gamificación y juego?

Existe un delgado hilo entre ambas, pero el juego es un producto acabado que tiene un objetivo lúdico o de entretenimiento, mientras la gamificación parte de un objetivo didáctico. Es decir, en una actividad “gamificada” el estudiante aprende como si estuviera jugando un juego. Según Brian Burke (B. Burke, 2014) las experiencias son encuentros personales que ocurren en periodos de

tiempo e impactan profundamente nuestras percepciones, construyen conocimiento y dirigen nuestras acciones. En una lección “gamificada” la experiencia del jugador o sea el estudiante está diseñada como un viaje, que toma lugar en un espacio y tiempo que a su vez puede tener elementos reales y ficticios.

Ventajas de la gamificación en la educación

Quiénes somos docentes universitarios estamos acostumbrados a la escena de un estudiante preparando introspectivamente sus asignaturas, con un muy bajo nivel de interacción y sociabilidad con el resto del curso. Esta conducta nos alerta de la obsolescencia de ciertos modelos universitarios presenciales. En la virtualidad, esa lógica se potencia aún más. (H. Pardo Kuklinski y C. Cobo, 2020: 31) y es con la gamificación que surge la búsqueda de nuevas herramientas que sirvan en la educación en línea y motiven a los estudiantes en las diferentes fases de su aprendizaje. La gamificación facilita el trabajo colaborativo, evita el plagio, ayuda a resolver problemas de manera rápida y permite el feedback directo en algunas actividades.

¿Cómo usar la gamificación?

Lo primero que debemos cuestionarnos es qué gamificar y en qué momento gamificar. Se puede gamificar una actividad dentro de una clase, parte de una clase o toda una clase.