

Abstract: This article shares a strategy to bring the student to the library, both physical space and the virtual library. Given the accessibility to information over the Internet, students tend to cite unreliable sources, with little academic solvency. Based on a project called “Digital Marea”, which requires the student to produce an essay on the topics of the digital advertising world, the importance of citing sources with reference was triggered. This work refers to a way to make a productive and profitable encounter between the student and the texts in the university library.

Keywords: education - papers - essays - sources - library - constructivism

Resumo: Neste artigo compartilha-se uma estratégia para acercar ao aluno à biblioteca, tanto ao espaço físico, como à biblioteca virtual.

Dada a acessibilidade à informação por Internet, os alunos tendem a citar fontes não confiáveis, com pouca solvência académica. A partir de um projecto denominado “Marea Digital”, que exige ao aluno a produzir um ensaio sobre temáticas do mundo publicitário digital, desencadeou-se a importância de citar fontes com referato. Este trabalho refere uma forma de realizar um encontro produtivo e proveitoso entre o aluno e os textos na biblioteca da Universidade.

Palavras chave: educação – papers – ensayos – fontes – biblioteca – construtivismo

(*) **Eugenia Alvarez del Valle.** MBA en Management Estratégico y Licenciada en Publicidad. Docente en la Universidad de Palermo.

Prausencia: Entorno digital vs presencia. La luz como espacio sensitivo

Fecha de recepción: agosto 2016
Fecha de aceptación: noviembre 2016
Versión final: marzo 2017

Izaskun Alvarez Gainza (*)

Resumen: Antiguamente la luz iluminaba los puertos de entrada de los marineros que llegaban de la mar. El paisaje actual en cambio nos habla de una luz que da presencia a la ausencia, avisa de un mensaje que otro navegador -de la red- emite, o que captura y congela instantes. Así, nos saca de la presencia para postergar la experiencia, en una ubicuidad decalada donde el cuerpo sufre “prausencia” (ausencia-presente), el medio nos obliga a crear una constancia –archivo- y consumir la misma desde otro lugar y otro tiempo. Bits emocionales vacíos, espacios 1 y 0 se instalan en nuestros cuerpos.

Palabras clave: luz - virtualidad - amor - conexión – interfaz

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 203]

Cuando todo se desvanece, algo brilla en la oscuridad: la luz como espacio y refugio. Ausencia (oscuridad) vs Presencia (conexión)

En su parte más tangible, la luz se nos aparece como uno de los refugios palpables y de alto poder sensitivo donde en esa idea del “ser digital” nos sugiere protección, referencia, cobijo, amparo. El espacio cotidiano en el contexto urbano resulta hostil, complejo, frío, desolador en su sentido más corpóreo del vacío existencial. En este contexto, y como origen en la realidad cotidiana, donde las construcciones del amor se basan en una serie de *inputs* y *outputs* alimentados por *bits* surge “*SyntheticLove*” (2016): una instalación interactiva que dispone unas conexiones entre distintos hábitats personales/humanos. De las personas y sus biorritmos, de las conexiones que el interfaz dispone entre usuarios/sujetos de amor. El individuo como hábitat latente, los dispositivos como medio para visualizar el pulso interno, el ritmo de la intensidad a modo de dato que tenemos dentro. Graficar el amor como acto político.

Luz, conexión, oscuridad y desconexión. Dar a luz, iluminar, morir, ver la luz al final del túnel. La vida se nos presenta como aquello que ocurre en un espacio geométrico representado en unas coordenadas x, y, z; situados en perfecta tensión y con una densidad alta de negro, profundo –casi, como el Vantablack, pigmento negro patentado por el artista Anish Kapoor- oscuro y denso donde la luz se nos presenta como hecho humanizado, como una entidad, como forma, como uno de los hechos o realidades palpables o tangibles en nuestra vida cotidiana, un ente que adquiere cuerpo; por negación y efecto fóbico de esa materia.

“...*Oh, no, I see a darkness.*
Oh, no, I see a darkness.
Oh, no, I see a darkness.
Oh, no, I see a darkness.
Did you know how much I love you?
Is a hope that somehow you,
Can save me from this darkness. “
(Johny Cash)

Cuando aquella realidad futurista comienza a ser pasado

Es un hecho muy significativo que películas como *Her*, Spike Jonze, (2014) nos acerquen de una forma tan hiperrealista a un posible futuro, que lejos de representarlo como imaginado, se nos presenta casi como pasado. Hechos y sensaciones, que por momentos nos aparecen como recuerdos, sensaciones, discursos, pensamientos, y tensiones vitales con lo tecnológico y con nuestro hecho de habitar la realidad; que nos parecen casi consumidos y sentidos hace 20 años. Tiempo y memoria como datos almacenables, eje T (tiempo) y eje M (memoria) establecidos como unidades en el graficar de nuestras vivencias, donde la acción se desarrolla, visualiza, analiza y sintetiza en el mismo instante. El software de nuestras realidades cotidianas nos permite de forma brusca eliminar de la ecuación un elemento indispensable para poder procesar como sujetos todos estos procesamientos: el tiempo anterior y posterior de estas acciones, el necesario para que nuestros cuerpos asimilen, se dispongan, habiten y sinteticen todas estas acciones -que como buena sociedad del consumo- no nos deja ingerir con nuestro propio tiempo, el de nuestro propio hábitat. Estos son impuestos; vienen dados por lógicas, algoritmos, interfaces preestablecidos y órdenes parametrizadas que poco o nada tienen que ver con nuestros propios biorritmos. Nos ahogamos en nuestra propia interfaz.

Interfaz como hecho contemporáneo

La interfaz se nos presenta como una de las cuestiones a analizar más necesarias de abordar como analistas de nuestra cultura, y el tiempo, el espacio y la(s) presencia(s) como hechos necesarios a cuestionar, diseccionar y plantear en distintos foros. En este sentido y aunque ya hace muchos años que desde la sociología, la filosofía y de otros campos estas realidades contemporáneas están siendo abordadas con la necesaria detención y análisis. Desde una noción más cercana a la que nos interesa sobre estas líneas, aunque con un carácter más basado en el interfaz como herramienta o medio diseñado, es la que durante finales de abril del 2016 se ha dado en la ciudad de Barcelona, durante el 1º Congreso "Políticas de la Interfaz" organizado por Gredits/Bau, Centro Universitario de Diseño de Barcelona, *Mediació Universitat Oberta de Catalunya* y *Hangar*; y en colaboración con Universidades como la Central de Cataluña, Universidad Ramón Llull y Universidad de Vic. En este foro encontramos cuestiones abordadas en las distintas mesas como: Interacciones inesperadas, Heterotopías, Herramientas docentes, Avatar, Cuerpo, Trans (apariencia), Cooperativo y Generativo, Infraestructuras, Deconstrucción poética, Arqueologías de la Interfaz, *Unfollow & Dislike*.

Todas ellas pretenden abordar y detallar o diseccionar nuestra compleja realidad cotidiana altamente tecnificada desde los diferentes prismas como las redes sociales, el diseño, el arte, lo político, etc. Hacer frente a una realidad tan compleja desde las múltiples visiones, nos parece tremendamente interesante a la vez que inabordable por momentos, pero que desde este foro de una forma estructurada y muy propia de estos tiempos se in-

tentan plantear. En este sentido las cuestiones que aparecen sobre la mesa nos parecen altamente interesantes porque en ellas nos acercamos de la mano de distintos tecnólogos, docentes, creadores, sociólogos, diseñadores y académicos a cuestiones tales como el paisaje global entendido como una interfaz, la incidencia del dato como un ente de alta presencia, cuestiones más poéticas sobre la interacción, las herramientas y la edición del interfaz como mediadoras y constructoras de las percepciones, la performatividad y la interacción del usuario o sujeto, y lo digital como una nueva arquitectura en la que vivir, navegar y trabajar en tiempo continuo, tal y como abordaba Manovich "donde ocio y trabajo se funden en un paisaje vital contínuum".

En ese prototipo de los datos, como se daba en Europa a finales de los 90 con los Datascares que el equipo de arquitectura MVRDV proponía, nos insinuaban un urbanismo y diseño arquitectónico basado en el dato del usuario, como un registro de usos, circulaciones, etc. donde nos mostraban un futuro posible hoy ya es un hecho asimilado y naturalizado en nuestro uso y comprensión del espacio y realidad contemporáneos. La ciudad hoy es una cartografía basada en IPs, en usuarios, en datos, en geolocalizaciones, en transacciones bancarias, en intercambios de correos, en flujos personales visibles. La contra política hoy se basaría en el uso y aplicación de esos medios, y en la construcción de redes y lógicas que surgen de las mismas. Hacer frente a ello se presenta como necesario.

La interfaz como territorio de fe-miedo-creencia-amuleto

El usuario, sujeto, avatar, con su interfaz mediador o dispositivo móvil, accede a una gran parte de la realidad de su hábitat por medio del mismo. En este sentido y en relación a estas cuestiones como herramientas que decalan el tiempo y la presencia, entendemos así que estos dispositivos nos sacan de la presencia, tal y como la hemos entendido hasta hoy, para postergar la experiencia, en una ubicuidad decalada donde el cuerpo sufre "prausencia" (ausencia-presente), el medio nos obliga a crear una constancia (archivo) y consumir la misma desde otro lugar y otro tiempo. Bits emocionales vacíos, espacios 1 y 0 se instalan en nuestros cuerpos. En estas pretendemos abordar desde una mirada anhelante una realidad en la que nos vemos inmersos, donde la presencia del "aquí y ahora" se nos presenta como compleja a la vez que agotadora realidad cotidiana. La interfaz actual nos propone esto: vivir, visualizar, sentir, graficar y de nuevo vivir; todo en el mismo plano y tiempo.

En medio de la oscuridad aparece a luz, cuando el amor ilumina más que un faro en medio del mar

¿Y qué ocurre con el amor cuando hablamos en estos términos? Contrariamente a los que nos gustaría, en este sumidero en el que nos encontramos, la energía más poderosa también es mediada por los dispositivos tecnológicos. Por muy a salvo que guardemos nuestras copias de archivo, tal y como Manovich sugiere en "Lenguaje de los medios" donde un mismo cuerpo (archivo) tiene distintas copias y realidades de sí mismo, en el amor

surgen nuevas formas y medios para impregnarse o caer en sus flujos. El medio de consumo actual nos ofrece entre otras cosas un abanico amplio de ofertas donde poder generar un perfil, avatar o usuario, acorde a nuestras búsquedas, a nuestros deseos íntimos, a nuestros deseos de proyección, donde generar vínculos y realidades amorosas o relacionales acordes a nuestros deseos o voluntades.

Identificar Sentir “Save as” como acción

En ese lugar como Remedios Zafra nos sugiere en *Un cuarto propio conectado*, entre la práctica afectiva, entre la representación imaginaria y cuerpo, donde operamos desde nuestro espacio propio, establecemos y generamos relaciones afectivas con otros sujetos que como nosotros transitan en el espacio del deseo afectivo por medio de una interfaz. Este hecho hoy es una realidad naturalizada, consumida y vivida como cualquier otra realidad cotidiana que pudiéramos pensar. En este contexto donde paisaje (dato), necesidad -uso de aplicaciones- y realidad afectiva, creación de avatar en una plataforma de *dating*, surge *#SyntheticLove*, una instalación interactiva que detallaremos en las siguientes líneas y que surge de una confluencia de hechos personales.

Dos escenas, dos dispositivos: La interfaz como espacio de flujo para la posibilidad (amor)

\ Escena uno: una habitación en una ciudad “x”.

Un cuarto piso en una ciudad media con la IP 23.1.13.98. Es una habitación pequeña con una ventana que da a un patio, una parabólica junto al alfeizar. Una persona con una aplicación de videochat conectada para pasar la fría noche acompañada por otra que reside a unos 300km de distancia.

\ Escena dos: una habitación en una ciudad “y”.

Un primer piso en un barrio en proceso de gentrificación de una ciudad media con la IP 1.1.198.35. En el balcón las albahacas están secas, el discurrir de la planta de arriba rezuma por las vigas de madera de la casa. Una aplicación de videochat ilumina la mesilla lacada en blanco de un mueble encontrado en la basura.

Definir hoy la realidad actual, se nos presenta en una forma donde esta es corporalizada como una luz fría y azul, brillante y parpadeante; ilumina y da hogar al espacio casa. Convierte la *house* en *home*, acompaña, da cuerpo y presencia a una soledad que cada vez se nos presenta como corpórea. Cuanta más ausencia, más presencia de nuestro espacio vacío interno, ese yo interior corporalizado aparece cada vez más con mayor decadencia.

#SyntheticLove instalación interactiva: conexiones visibles

Hace un año conocí por una aplicación móvil a un chico de otra ciudad. Mi relación actual cotidiana con él es mayormente a través de una interfaz, y esto hace que se potencie cada vez más esa sensación de vivir un concepto de realidad que va mutando en matices y nuevas formas. Dormimos con una aplicación de videoconferencia encendida; en ella podemos hablar y vernos durante unas horas y llegado ya el sueño seguimos con la misma abierta. Apagamos las luces y le oigo roncar. A veces enciendo

la luz y su cara se ilumina en Valladolid. Es, en ese preciso instante, cuando siento que estoy más cerca de él, cuando percibo de forma más clara que somos cuerpo o que somos tangibles en algún lugar. Es cuando la interfaz se desvela en su trama que lo vuelve más realista cuando se ve la trampa, se convierte en más real, cuando es imperfecto en su diseño.

Conexiones entre distintos hábitats personales/humanos. Personas y biorritmos. De las conexiones que el interfaz dispone entre usuarios/sujetos de amor. El individuo como hábitat latente, los dispositivos como medio para visualizar el pulso interno, el ritmo de la intensidad a modo de dato que tenemos dentro. Graficar el amor como acto político.

“*#SyntheticLove*” (2016), una instalación interactiva

Esta pieza está compuesta de dos núcleos de metacrilato rojo, uno late constantemente con el ritmo de la autora, y otro toma el ritmo cardíaco -con un sensor colocado sobre una peana- junto a una impresora que en ese instante de lectura de huella, imprime la hora y la fecha a la vez que transmite el dato a una de las esferas. El ticket en 9 meses quedará blanco -por su cualidad de impresión térmica-. Huella, registro, memoria, grabado, calor, intensidad, instante, latente, fugaz, no imagen. En la proyección se nos muestra un *tweet* que cada 30 segundos aparece buscando en la red el *hashtag #love*, en este y nos aparece la frase, el usuario la hora y el lugar en el mundo. En la sala, en su parte central se sitúa un neón, con el *hashtag #SyntheticLove*, la parte de la pieza, la esencia, el texto que pone título a la pieza cobra forma y cuerpo, es tangible y tiene una cualidad eléctrica que la hace vibrar tanto a nivel sonoro, como visual por el efecto del neón.

La pieza pretende a nivel discursivo hacer tangible o visualizar un hecho principalmente. La fisicidad de las relaciones, al acto de fe, el acto de amar en distancia y por medios tecnológicos principalmente, como único espacio real o corpóreo dentro de esa escena cotidiana que implican las conexiones entre dos personas. Los dispositivos utilizados en la instalación utilizan la luz en sus diferentes funciones tanto simbólicas como operativas. La luz en el rótulo de neón, las luces *leds* rojas dentro de las esferas de metacrilato, la proyección de un paisaje oscuro de los datos *tweets* nos proporcionan texto iluminado (usuario, *tweet*, localización, hora), y finalmente el sensor de latido ubicado en la peana, donde encontramos una impresora que da constancia del momento, por medio del ticket; fecha, hora y título.

Esta pieza surge en relación a hechos personales ocurridos en el mismo día: el robo sufrido del ordenador y discos duros y el encuentro físico con este amor a distancia, hechos que ocurren el mismo día; el 20 de febrero de 2015. La cuestión del archivo, de su pérdida, de la tangibilidad e intangibilidad, del flujo de los datos, de la luz como materia que da cuerpo al otro. La fugacidad de las conexiones como espacio de trabajo.

Por otra parte, la pieza está basada en otra experiencia personal donde por motivos de salud tuve que estar ingresada en una unidad de cuidados intensivos durante varios días. Allí los días eran largos y aburridos y no me podía mover de la cama por los cables conectados. En la parte superior, en ese hábitat había un electrocardiógrafo que graficaba mi ritmo cardíaco. En aquellos mo-

mentos me dedicaba a hacer cortas paradas respiratorias para dibujar unas líneas en aquella máquina, subir intensidad, bajar intensidad, jugar con el ritmo.

Graficar como acción política

Podríamos decir que entendemos la luz como uno de los elementos de gran importancia para nuestra vida contemporánea, que está sufriendo grandes transformaciones tanto funcionales como simbólicas en los sujetos contemporáneos que habitamos este mundo. La luz nos da cobijo, nos arropa, nos avisa de que alguien en algún lugar piensa en nosotros, nos acompaña, nos ilumina, nos da respuestas a nuestras preguntas, y nos proporciona todo aquello que deseáramos, y que a su vez alimenta en nosotros un nuevo espacio, una estructura de 1 y 0 que se instalan en nuestros cuerpos.

El arte como espacio de resistencia y de potencia política desde lo personal hacia el espacio público. Resistencia vs fragilidad. #HabitatsChat: El espacio textual como hábitat relacional y como paisaje de encuentro, latidos de corazón como teclas sonando en un espacio vacío en cualquier ciudad. Realidad contemporánea, decadencia, y belleza.

Cuando la luz se nos presenta en nuestro mar de soledad como faro, en la inmensa soledad llamada vida.

Referencias bibliográficas

- Baudrillard, J. (1968) *Le système des objets*, Paris: Ed. Gallimard.
 Brea, J.L. (2010) *Las tres eras de la imagen*, Madrid: Akal.
 Foucault, M. (1975) *Vigilar y Castigar*, Paris: Ed. Gallimard.
 Gianetti, C. (1998) *Ars Telematica*. Telecomunicación, Internet y ciberespacio, Barcelona: Ed. L'Angelot.

Manovich, L. (2005) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Madrid: Paidós Ibérica.

Pallasmaa, J. (2016) *Habitar*, Barcelona: Gustavo Gili.

Zafra, R. (2010) *Un cuarto propio conectado*, Madrid: Fórcola.

Abstract: In the old days, light illuminated the ports of entry for sailors arriving from the sea. The current landscape instead speaks of a light that gives presence to the absence, warns of a message that another navigator - of the network - emits, or that captures and freezes moments. Thus, it removes us from the presence to postpone the experience, in a ubiquitous decay where the body suffers "praesence" (absence-present), the medium forces us to create constancy -file- and consume it from another place and another time. Empty emotional bits, spaces 1 and 0 are installed in our bodies.

Keywords: light - virtuality - love - connection - interface.

Resumo: Antigamente a luz alumiaava os portos e entrada primeiramente dos marinheiros que chegavam da mar. A paisagem atual em mudança nos fala de uma luz que dá presença à ausência, avisa de uma mensagem que outro navegador -de la rede- emite, ou que captura e congela momentos. Assim, nos saca da presença para postergar a experiência, numa ubicuidad decalada onde o corpo sofre "praesencia" (ausência-presente), o médio obriga-nos a criar uma constância -archivo- e consumir a mesma desde outro lugar e outro tempo. Bits emocionais vazios, espaços 1 e 0 instalam-se em nossos corpos.

Palavras chave: luz - virtualidade - amor - conexão - interface

^(*) **Izaskun Alvarez Gainza.** Diseñadora de Interiores Escuela Kunsthal. Licenciada Facultad de Bellas Artes EHU/UPV y en la Universidad de Vigo.

El ambiente de la clase y el aprendizaje significativo

Fecha de recepción: agosto 2016
 Fecha de aceptación: noviembre 2016
 Versión final: marzo 2017

Mónica Antúnez ^(*)

Resumen: El clima de la clase que nosotros queremos lograr es de "acción permanente", de cambio, de concretar sueños de comunicación y poder gestionarlos dentro del aula. Para ello necesitamos un grupo de alumnos dispuestos "a entrar en clima": porque se sabe que cuando los alumnos se encuentran motivados realmente para realizar la tarea que se le propone, son más creativos y más comprometidos y sobre todo, cuando existe una institución que los y "nos" apoye. En este caso en la Universidad de Palermo, en la asignatura de Relaciones Públicas III, podemos crear una "atmósfera especial" para que los estudiantes se sientan cómodos, y sean capaces de crear una campaña de comunicación que les interese y que puedan aprender de otros y con otros.

De algún modo, resolver un problema de comunicación depende, muchas veces del ambiente que se genera en la clase para encontrar las posibles soluciones.

Palabras clave: Aprendizaje significativo – comunicación - clima del aula - ambiente áulico – motivación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 205]