

Abstract: The objective of this work is to go into the subject of evaluation at the university level, by exploring different evaluative currents that are currently used to, taking into account the positions of some professionals of pedagogy, to open a space for reflection on a stage of the teaching / learning process, often criticized and interpreted as an instance of “judgment” of the student as a human being and not as an opportunity to improve their performance levels, and also those of the teacher, so that both do not only reach their objectives, but also recover the pleasure that involves teaching and learning in themselves.

Keywords: evaluation - teaching - learning – inclusion

Resumo: O objectivo deste trabalho é adentrarse na temática da avaliação a nível universitário, mediante a exploração de dife-

rentes correntes avaliativas que actualmente se costumam utilizar para, tomando em conta as posições de alguns profissionais da pedagogia, abrir um espaço de reflexão sobre um estágio do processo de ensino/aprendizagem, muitas vezes criticado e interpretado como uma instância de “juízo” estudantil como ser humano e não como uma oportunidade para melhorar seus níveis de desempenho, e também os do docente, para que ambos não só atinjam seus objetivos, mas também recuperem o prazer que implica ensinar e aprender em si mesmos.

Palavras Chave: avaliação - ensino - aprendizagem - inclusão

(¹) **Verónica Tallarico:** Licenciada en Relaciones Públicas. Coach ontológica profesional, con trayectoria profesional en la Argentina e Italia.

Caleidoscopio

Graciela Tayara (¹), Nancy Fernández Parra (^{**}),
Marcelo McKenna (^{***}) y Gloria Candiotti (^{****})

Fecha de recepción: junio 2017

Fecha de aceptación: agosto 2017

Versión final: octubre 2017

Resumen: Dentro del espacio curricular de la materia Artes, de 4° año del nivel secundario, se realizó un proyecto aplicando los cambios estéticos, poéticos y discursivos que introducen las nuevas tecnologías. El mundo de hoy contempla nuevas competencias y habilidades, nuevas formas de pensar, producir y comunicar, nuevas herramientas, recursos y soportes. Toda esta transformación implica para el docente un inmenso y maravilloso desafío: aprender otras formas de aprender y enseñar; para esto, es fundamental conocer cómo perciben nuestros alumnos y cuáles son los requerimientos de la sociedad del conocimiento para que puedan desenvolverse de forma competente en el mundo profesional. A partir del cuento Caleidoscopio de Ray Bradbury, se trabajó actuación, edición de vídeos, música y ensamblaje para la puesta en escena, del cuento devenido en obra multimedial.

Palabras clave: lenguajes artísticos - arte participativo – multimedia – interdisciplina - estética

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 222]

El arte contemporáneo es un sistema complejo donde las clasificaciones, reglas, formatos, y soportes, se integran y generan vínculos de lo que tradicionalmente se entendían como diferentes disciplinas artísticas. Tomando el eje tecnológico como punto de unión de la integración en las artes, atravesamos los campos de creación de imagen, sonido, literatura, teatro. La propuesta trata sobre la posibilidad de expandir o resignificar el cuento, a través de diferentes lenguajes conjugados en las tecnologías. Propusimos a los alumnos de 4° año de secundaria, los elementos suficientes para que cada uno pudiera aplicarlo a sus intereses e integrarlos a su universo creativo y teórico.

La elección de poner en escena el cuento Caleidoscopio de Ray Bradbury, potenciado por nuevos lenguajes que aportaran una “*aliteratura*”, en términos de Claude Mauriac, experiencias literarias que intentan superar los límites del lenguaje, propiciando la expansión e integración de la obra en el espacio, con una multiplicidad de otros elementos, la participación activa del receptor, la potenciación de la polisensorialidad de la

obra. Inmediatamente lo pensamos como el cruce entre una instalación y una experiencia teatral.

El recorrido comenzó desde la interacción de la clase, con el grupo de Teatro Parsifal.

La frase de inicio de esta relación en el aula escolar: saquen el celular (como si fuera .. saquen una hoja) .. sorprendió y abrió la motivación, el texto adaptado estaba siendo compartido por *wsp*.

El texto tiene una línea de acción que se ubica en un espacio fantástico: una nave espacial estalla y un grupo de astronautas están perdidos en la oscuridad del espacio infinito, y solo logran comunicarse por radio. Y una línea paralela, que se va trenzando con la acción, correspondiente a los pensamientos del personaje principal.

La línea de acción o descriptiva se tradujeron en una serie de videos. Estos videos correspondían a los pensamientos de los personajes. Surgieron varios videos por pensamiento, debido a que varios grupos habían tomado las mismas partes del texto. Ya comenzaba la multiplicación. Y propusimos colocarlos todos. Pero para ello cada grupo buscó métodos distintos, por televisores

plasmas de gran dimensión, otro por monitores (de los viejos) conectados entre sí, otro por la proyección sobre una gran pantalla y otros dos en las paredes que generaban un efecto tridimensional de cubo.

La coordinación técnica y la unidad entre todas las propuestas lo involucró a probarlo tanto en horas de clase como fuera de ella.

La luz fue un aspecto a decidir; en el tipo de puesta con una relación tan especial con el espacio-los actores- los videos, era difícil utilizar luces sin que ello rompiera la unidad de los elementos generados. Se utilizaron linternas, que generó el efecto de las sombras. Y estas sombras correspondían a la estructura interna del texto que estábamos trabajando.

Al final de la obra, repartieron tarjetas con las imágenes más icónicas de los videos y las frases más impactantes.

Primer paso: adaptación del cuento “Caleidoscopio” de Ray Bradbury

Caleidoscopio es un cuento de *El Hombre Ilustrado* un libro de Ray Bradbury de 1951, los cuales exploran la naturaleza humana.

Un grupo de astronautas quedan varados en el espacio exterior debido a la explosión de su nave. La historia cuenta los pensamientos y diálogos finales de los astronautas mientras vagan como meteoritos por el universo. El desafío fue la adaptación del texto literario a un texto teatral que permitiera trabajar esas imágenes con las nuevas tecnologías. La dificultad se presentaba en que el narrador en tercera persona -desde el punto de vista del personaje principal Hollis- tenía la fuerza de las imágenes poéticas, los sentimientos complejos y recuerdos que esa situación límite forzaba a sacar de cada personajes.

La elección que se hizo para la reescritura fue ampliar los diálogos y los monólogos internos, incluyendo esas imágenes en los turnos de habla que eran breves de los personajes.

El Guión en su versión libre pasó a la dirección de la puesta en escena. Se hizo una lectura y ajustes en los diálogos y monólogos para adaptarlos todavía más a la situación teatral.

El elemento audiovisual dentro de la construcción de la obra

Durante el montaje de la obra de *Caleidoscopio*, nos encontramos frente a la necesidad de un apoyo visual y auditivo. Entendíamos que era necesario un conjunto de imágenes y sonidos que complementaran la escena. Sin embargo, no sabíamos en qué consistían estos elementos. Las imágenes y sonidos no fueron literales, no pretendían representar el espacio ni el tiempo de la escena, sino más bien, la interioridad de los personajes. En este sentido los elementos audiovisuales a armar nos ayudarían a potenciar, las sensaciones, recuerdos y motivaciones de los personajes. La configuración de los videos debería ser una invitación al espectador a flotar en el espacio con los personajes, y no solo eso, a vivir dentro de sus consciencias, compartir la experiencia.

En este sentido, el montaje audiovisual, nos llevó, a leer la obra en una forma distinta. Ya no bastaba entender qué estaba sucediendo en escena, qué palabras eran necesarias, o como era el cuerpo de estos personajes. Resultó necesario entender la historia detrás de Hollis, Stone,

Applegate, y los demás astronautas, incluso aquellos que, en el texto, son una voz de radio perdida. Todas estas personalidades, adquirieron una sustancia no pensada. El método de trabajo para la exploración del texto y la búsqueda de imágenes consistió entonces en el ensimismarse con la experiencia de estos personajes y aceptar las imágenes y sonidos que nos sugería dicha empatía sobre la literatura y el aprendizaje de programas de edición de imagen y sonido de modo que pudieran construir un video donde se plasmase dicha experiencia.

El resultado exigía diferentes planos de proyección de imágenes. La proyección debía ser simultánea, de imágenes diferentes. Utilizamos secuenciaciones temporales, para repetir imágenes y generar una suerte de giro en el espacio visual. Figuraban sensaciones opuestas, para representar contradicciones o incertezas. Velocidades diferentes ayudaron a explorar el vértigo de la situación, los negros y el silencio nos generaron esta sensación de soledad, asilamiento, desesperación, angustia y ansiedad.

La puesta en escena

Se realizó en el salón de actos, con elevaciones para los astronautas, actores de la compañía Parsifal, alumnos que en el centro del salón simulaban estar en una torre de control. Se utilizó todo el espacio generando una mayor interacción entre público y espectador y el espacio desprovisto de sillas, con los actores entre el público y toda esta serie de pantallas, monitores, TV, espejos, que se intercalaba con la gente. La búsqueda era de envolver al espectador desde lo sensorial: imágenes, sonido, frío, oscuridad, que remarcaban significantes presentes en el texto. La ubicación espacial, generaba distintos puntos de vista, por lo cual la multiplicación de miradas con el espectador se volvía a proyectar. En la oscuridad del salón, los alumnos utilizaron linternas, las manejaban prendiendo, apagando, de acuerdo a la situación de cada escena. Producción, Marketing, Comunicación, todos los aspectos que fueron trabajados, con el grupo de 4º año que pertenecía a la orientación economía. En la muestra de este trabajo, todos los participantes encargados de los aspectos técnicos y la coordinación (luces, sonidos, computadoras, videos, proyección) fueron incluidos como personajes. A la vista de todos. Utilizar el mismo traje que los actores astronautas, fusionó los tres espacios: el universo, un punto imaginario de comunicación con la tierra y el espacio interior.

Así como Mozart supo emplear el recién inventado clarinete, en sus composiciones, la tecnología resignifica los lenguajes, potenciando nuevos modelos simbólicos y del imaginario.

“¿Quién será pues el artista del futuro?

Sin duda, el poeta.

¿Pero quién será el poeta?

Indiscutiblemente, el actor.

Una vez más, ¿y quién será entonces el actor?

Necesariamente, la asociación de todos los artistas”

Richard Wagner. “La obra de arte del futuro”. 1849

Referencias bibliográficas

Barreiros, R. (2007) “*Imagen: aquello de lo que estoy excluido*”, Revista electrónica del Área de Crítica del Arte del IUNA N°3

- Barthes, R. (2005) “*El mito hoy*”, en Mitologías. Bs. As. Siglo XXI
- Benjamin, W.(1989) “*La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*”. Discursos interrumpidos Bs. As. Taurus
- Bradbury, R. (1951) “*Caleidoscopio*”. El hombre ilustrado. Booket Minotauro. Mexico
- Steimberg, O. (2005) *Semiótica de los medios masivos*. El pasaje a los medios de los géneros populares. Bs. As. Atuel
- Verón, E. (2004) “*La semiosis social*” Barcelona. Gedisa

Abstract: Within the curricular space of the subject Arts, 4th year of secondary school, a project was carried out applying the aesthetic, poetic and discursive changes introduced by new technologies. Today's world contemplates new skills and abilities, new ways of thinking, producing and communicating, new tools, resources and supports. All this transformation implies an immense and wonderful challenge for the teacher: learning other ways of learning and teaching; for this, it is essential to know how our students perceive and what the requirements of the knowledge society are so that they can function competently in the professional world. From Ray Bradbury's Kaleidoscope story, we worked on acting, video editing, music and assembly for the staging of the story that became a multimedia work.

Keywords: artistic languages - participatory art - multimedia - interdisciplinary – aesthetics

Resumo: Dentro do espaço curricular da matéria Artes, de 4º ano do nível secundário, realizou-se um projecto aplicando as mudanças estéticas, poéticas e discursivos que introduzem

as novas tecnologias. O mundo de hoje contempla novas concorrências e habilidades, novas formas de pensar, produzir e comunicar, novas ferramentas, recursos e suportes. Toda esta transformação implica para o docente um imenso e maravilhoso desafio: aprender outras formas de aprender e ensinar; para isto, é fundamental conhecer como percebem nossos alunos e quais são os requerimentos da sociedade do conhecimento para que possam se desenvolver de forma competente no mundo profissional. A partir do conto Caleidoscopio de Ray Bradbury, trabalhou-se actuação, edição de vídeos, música e montagem para a posta em cena, do conto devindo em obra multimedial.

Palabras Clave: linguagens artísticas - arte participativa - multimídia - interdisciplinar - estética

(*) **Nancy Fernández Parra.** Se especializó en teatro para niños, con el aporte de la Compañía teatral CLUNY (Federación Nacional de Animación Global) a partir de una beca en Quebec, Canadá. Licenciada en Artes Combinadas (UBA) con especialidad en cine y teatro.

(**) **Graciela Tayara.** Licenciada en Educación, Lic. en Arte, Artista Plástica, Especialista en Educación por el Arte. Coordinadora del grupo JUG-ARTE, juego y arte con niños hospitalizados (Hosp. de Clínicas General San Martín).

(***) **Marcelo McKenna.** Actor. Trabajó con Parsifal Company bajo la dirección de Jorge Thompsen y Nancy Fernández Parra.

(****) **Gloria Candiotti.** Docente y escritora. Especialista en literatura infantil y juvenil. Participa del grupo Las de Monserrat (narradoras orales) dirigido por Maryta Berenguer.

Encomio de la Creatividad. La creatividad al poder

Fecha de recepción: junio 2017

Fecha de aceptación: agosto 2017

Versión final: octubre 2017

María Valeria Tuozzo (*)

Resumen: Este breve ensayo trata de destacar el lugar necesario y deseable de la creatividad para cualquier disciplina dentro del salón de clases. Con algunas sugerencias de ejercitación y un correlato con el mundo actual y sus características, teniendo en consideración las apreciaciones de Sir Ken Robinson en el desarrollo de su postura acerca de los cambios de paradigmas necesarios para una nueva educación y un nuevo sujeto.

Palabras clave: creatividad - nuevos perfiles – ejercicios - contexto cultural

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 224]

Como elogiar un aspecto de lo humano una capacidad que por su propia naturaleza se esconde de entre las posibles respuestas. Podemos leer en un diccionario que la creatividad es la capacidad que permite inventar o crear algo. Habilidad cognitiva del intelecto humano. Es una fuerza–fuerza creadora de esas que mueve vecto-

res; es un espíritu–espíritu creador de esos que habitan en casas hechizadas; es una inteligencia–inteligencia creativa, y la pregunta se impone, ¿tienen las computadoras inteligencia y esta inteligencia es creativa? Creemos que a diferencia del mundo robotizado, la creatividad es immanente al género humano.