

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LAS ARTES  
MAESTRÍA EN CRÍTICA Y DIFUSIÓN DE LAS ARTES

CARINA LOPES SANTANA

¿Dispositivos educativos o dispositivos de publicidad institucional? Un recorrido por los museos de arte de San Pablo, Buenos Aires y Rosario

Buenos Aires

2015

**CARINA LOPES SANTANA**

¿Dispositivos educativos o dispositivos de publicidad institucional?

Un recorrido por los museos de arte de San Pablo, Buenos Aires y Rosario

Tesis de Maestría presentada a la  
Universidad de las Artes para la  
obtención del título de Maestra en Crítica  
y Difusión de las Artes

Area: Crítica y Difusión  
de las Artes

Orientadora: Dra. Gabriela Cruder

Buenos Aires

2015

A Lucas Nikotian, con amor, admiración y gratitud por su comprensión y apoyo durante el periodo de realización de este trabajo.

## AGRADECIMIENTOS

Al Prof. Dr. Oscar Steimberg, a la Prof. Dra. Marita Soto y al Prof. Dr. Oscar Traversa, quienes contribuyeron para mi crecimiento intelectual y científico.

A la Dra. Gabriela Cruder, por su atención y apoyo durante todo el proceso de orientación.

A José Tripodero, Leila Estrella, Laura Sesto, Marcela Zarpellón, Mario Balbastro, Julián Isola, María Alejandra Alonso, Silvina Rival, Daniela Ceccato, por acompañarme durante la pesquisa.

## Índice

1. Introducción	8
2. Estado de la cuestión	10
3. Acerca del corpus	17
4. Discusiones acerca de la terminología: ¿materiales, medios, recursos o dispositivos?	22
5. Autoría de los dispositivos didácticos y los propósitos de producción.	28
6. Los ambientes virtuales de aprendizaje.	31
7. Juegos educativos en Internet.	35
8. Encuadre metodológico y marco teórico	37
8.1. Detalle acerca del trípede conceptual para la indagación.	39
8.1.1. Los rasgos temáticos, retóricos y enunciativos.	39
8.1.2. Principios de la enseñanza según la pedagogía crítica.	42
8.1.3. Los niveles de apreciación estética.	47
9. Análisis de los dispositivos	54
9.1. Itaú Cultural	59
9.2. Museo de Arte Contemporáneo de Rosario (MACRO)	73
9.3. Pinacoteca del Estado de San Pablo	81
9.4. Museo Nacional de Bellas Artes (MNBA)	87
10. Cuadros que sintetizan características	93

10.1. Itaú Cultural	94
10.2. Museo de Arte Contemporáneo de Rosario (MACRO)	99
10.3. Pinacoteca del Estado de San Pablo	104
10.4. Museo Nacional de Bellas Artes (MNBA)	108
11. Consideraciones finales	112
12. Bibliografía	117
13. Anexo. Descripción de los dispositivos	121
13.1. Itaú Cultural	123
13.1.2. Arte Efímero	125
13.1.3. ¿Esto es una foto?	143
13.1.4. Academicismo: misión imperdible	157
13.1.5. ¿Esto es arte?	168
13.1.6. Modernismo paso a paso	178
13.1.7. Artistas viajeros	189
13.2. Museo de Arte Contemporáneo de Rosario (MACRO)	198
13.2.1. Recursos Interactivos/Arte Argentino	200
13.2.2. Manual y práctica CAJA TIPOGRÁFICA para armar poemas visuales	202
13.2.3. ¿Por qué son tan geniales?	209
13.2.4. Otiuras	213

13.2.5. Recolecta	217
13.2.6. Conversación sobre la hierba	220
13.2.7. Vivo-dito	222
13.2.8. Modelo 1.1	225
13.4. Pinacoteca del Estado de San Pablo	232
13.4.1. Museo para Todos	235
13.4.2. Para aprender y divertirse	236
13.4.3. Símbolos	238
13.4.4. Dominó Interpretativo	242
13.4.5. Palabras	244
13.4.6. Para divertirse y aprender	246
13.4.7. Dominó Tradicional	247
13.4.8. Juego de la Memoria	249
13.4.9. Cadáver Exquisito	252
13.4.10. Rompecabezas	255
13.5. Museo Nacional de Bellas Artes	258
13.5.1. Trabajadores	260
13.5.2. Chicos	267
13.5.3. Retratos	275
13.5.4. Figura Humana	282
13.5.5. Paisajes	288
13.5.6. Animales	292

## 1. Introducción

Desde hace algunos años importantes instituciones culturales de diferentes países vienen trabajando con dispositivos educativos en sus espacios, con lo cual se puede pensar que existe una preocupación por acercar el público al universo artístico. Realizan catálogos de muestras, libros de arte, folletos informativos que auxilian al visitante mientras recorre las exposiciones y materiales que atienden a fines educativos que permiten que el lector amplie o profundice sus conocimientos luego de visitar una exposición. Algunas instituciones, además de realizar materiales impresos, también lo hacen de forma virtual.

En América Latina, es bastante reciente la creación de los dispositivos virtuales e interactivos con fines didácticos en la enseñanza artística. De alguna manera, estas herramientas están construyendo una nueva forma de entrar en contacto con el arte. Esto se debe no sólo a los avances tecnológicos y la democratización del conocimiento en internet, sino también a los recursos disponibles de las instituciones culturales. Además, estas herramientas interactivas son de fácil acceso, con lo cual cualquier persona puede revisar la información generada por el centro cultural y reflexionar sobre el universo de las artes visuales.

Este trabajo se ocupará de estudiar los dispositivos para la enseñanza de las artes realizados por instituciones culturales de Brasil y Argentina, como: el Itaú Cultural (Brasil), el Museo de Arte Contemporáneo de Rosario (MACRO, Argentina), la Pinacoteca del Estado de San Pablo (Brasil) y el Museo Nacional de Bellas Artes (Argentina).

Desde la página oficial de cada centro cultural serán analizados los siguientes dispositivos:

Itaú Cultural: *Arte Efímero, ¿Esto es una foto?, Academicismo: misión imperdible, ¿Esto es arte?, Modernismo paso a paso y Artistas viajeros*.



MACRO: *Manual y práctica CAJA TIPOGRÁFICA para armar poemas visuales, ¿Por qué son tan geniales?, Otiuras, Recolecta, Conversación sobre la hierba y Vivo-dito.*

Pinacoteca del Estado de San Pablo: *Para aprender y divertirse: Símbolos, Dominó Interpretativo y Palabras; Para divertirse y aprender: Dominó Tradicional, Juego de la Memoria, Cadáver Exquisito y Rompecabezas.*

Museo Nacional de Bellas Artes: *Trabajadores, Chicos, Retratos, Figura Humana, Paisajes y Animales.*

A través de esta investigación cualitativa focalizada en el estudio del contexto de producción de los dispositivos, indagaré la lógica de estos nuevos materiales interactivos. Es mi hipótesis de trabajo considerar que estos dispositivos más allá de sustentar fines didácticos funcionan principalmente como difusores del arte y difusores de las instituciones que las producen. De esta manera, esta investigación se ha centrado en ver cómo operan predominantemente.

Los objetivos que guiaron la investigación fueron describir y analizar los dispositivos virtuales e interactivos disponibles en las páginas de las distintas instituciones culturales; comparar los diferentes dispositivos en cuanto a forma, contenido e interactividad; analizar el rol que cumplen estos dispositivos, observando si operan como herramientas para la educación o principalmente como herramientas de difusión del arte y promoción de las instituciones que las producen; reflexionar acerca del rol de estos dispositivos en relación con la enseñanza del arte en la actualidad.

Entiendo que la exploración de los dispositivos, la descripción y su análisis dejará abierta la posibilidad a que en futuras instancias de investigación, asentada sobre las bases que

esta tesis pueda dejar establecidas, propicien la indagación del contexto de la circulación y de la recepción, los que escapan a los objetivos planteados para esta instancia.

## **2. Estado de la cuestión**

Teniendo en cuenta que el aprendizaje es algo progresivo, es muy importante considerar que cualquier tipo de dispositivo educativo debe estimular nuevos conocimientos que amplíen la visión del mundo. En la enseñanza del arte, aprender a leer imágenes y a interpretar ciertos conceptos específicos del área lleva su tiempo. Es por eso que en la construcción de un dispositivo educativo de artes visuales, todas las cuestiones relativas a la lectura de imágenes y la contextualización deben ser consideradas.

En el caso de los dispositivos educativos impresos, estos pueden ser utilizados por los visitantes durante la muestra de arte o después de la muestra. En el primer caso, el dispositivo acompaña la visita, puede contener datos técnicos y específicos de la obra, hacer que el lector profundice su mirada hacia un cierto punto o aún servir como apoyo mientras el visitante ve las obras. En el segundo caso, el visitante puede utilizarlo en su casa, solo o en grupo, puede servir como un recordatorio de la visita, profundizar alguna cuestión e incluso ampliar la mirada artística. Hay aún una tercera posibilidad: el dispositivo puede ser utilizado independientemente de la visita al museo. En esta situación, el dispositivo puede funcionar como objeto de representación de la exposición y permitir una mirada reflexiva sobre los trabajos de arte como también servir de estímulo para que en el futuro el lector visite la muestra de arte, etc.

Con los dispositivos virtuales, la interacción del público con los dispositivos es distinta. Al estar dispuestos en las páginas de los centros culturales, los dispositivos pierden su carácter de apoyo en el momento de la visita de la muestra, pero pueden servir de estímulo, reflexión y ampliación de los conocimientos cuando son utilizados, a la hora

que sea. Según Phillip Yenawine, “las personas interiorizan, recuerdan y utilizan solamente aquello que les parece tener sentido. Raramente progresan en el aprendizaje en saltos, sino a través de pequeños avances, integrando únicamente lo que consiguen comprender”.<sup>1</sup>

Entre las investigaciones recorridas y que guardan relación con referencia a las posibilidades pedagógicas de los museos, destaco para este trabajo la tesis de doctorado “Educar con los objetos. Museos pedagógicos en la historia de la educación argentina (1880-2009)”<sup>2</sup> de Maria Cristina Linares, de la Universidad Nacional de Luján (Argentina), que trata de establecer las diferencias entre los distintos tipos de museos de Argentina desde 1880 hasta 2009 y los públicos a quienes se dirigen. A raíz de ello y para aclarar los términos llega a caracterizar cinco tipos de museos:

“ Museos pedagógicos: Surgieron a mediados del siglo XIX y se cerraron o comenzaron a modificarse en cuanto a sus fines a partir de la década de 1940. Eran centros que comprendían una biblioteca con obras de educación, legislación y otro tipo de documentos; mobiliario escolar y colecciones de materiales para la enseñanza. Se proponían no solo cumplir con una función recopiladora, sino principalmente formativa e instituyente, apuntando al perfeccionamiento docente, a la actualización pedagógica y a renovar la cultura material escolar.

Museos escolares: Estaban contruidos por materiales para apoyar las clases. Se localizaban por lo general en las escuelas, estaban enfocados hacia los alumnos y respondían al método intuitivo. Podemos decir que eran herramientas didácticas. Su expansión comenzó en el último cuarto del siglo XIX hasta la década de 1970 aproximadamente.

Museos sobre la educación: Los caracterizamos como museos históricos sobre la educación. La mayoría fueron creados a partir de la década de 1980, otros mantuvieron una continuidad institucional desde sus orígenes como museos pedagógicos, pero sus objetivos y funciones han sido modificados, por lo que consideramos que han tenido una nueva fundación, no registrada como tal. Pueden o no compartir objetivos pedagógicos específicos, en el sentido de discutir la

---

<sup>1</sup> Yenawine, Philip. De la teoría a la práctica: estrategias del pensamiento visual. In: Fundación Calouste Gulbekian. Educación Estética y Artística. Abordajes transdisciplinarios. Lisboa, Fundación Calouste Gulbekian, 2000, p. 194.

<sup>2</sup> Linares, Maria Cristina. Tesis de doctorado Educar con los objetos. Museos pedagógicos en la historia de la educación argentina (1880-2009). Universidad Nacional de Luján, 2012.

educación actual o proyectos educativos. Lo que los distingue es que sus exposiciones contemplan una mirada histórica sobre la educación en contextos amplios, nacionales y/o internacionales.

Centros de memoria o museos de la escuela: Estos no necesariamente llegan a constituirse como museos, pero algunas veces surgen con la idea de llegar a serlo y otras, arman alguna sala de exhibición. Son museos de una institución en particular, generalmente de escuelas normales centenarias, o están emplazados como centros de recursos para la investigación, generalmente en alguna universidad. La idea fundamental de estos centros es la de rescatar materiales y organizar archivos para la investigación histórica.

Museos virtuales sobre la educación: Es aquel que únicamente puede ser visitado a través de la Internet, y que se ha constituido como una alternativa a los museos “reales”. Generalmente, son emprendimientos de universidades surgidos de proyectos de investigación relacionados con la cultura escolar con la intención de difundir los resultados de esas investigaciones.”<sup>3</sup>

A pesar de que para esta tesis he elegido trabajar con museos de arte resulta ser muy esclarecedor la manera cómo los espacios de educación en los museos pedagógicos cambiaron desde el siglo XIX hasta la actualidad.

También destaco el artículo “Arte y Educación en instituciones culturales: la enseñanza no-formal de los museos de arte”, de Júlia Rocha Pinto<sup>4</sup> y Rejane Galvão Coutinho<sup>5</sup>, ambas de la Universidad Estadual Paulista (UNESP). Este artículo es parte de la investigación de maestría de Pinto enfocada en las metodologías de evaluación utilizadas por los sectores educativos de los espacios de arte de San Pablo.

El texto es un estudio introductorio de las acciones educativas realizadas por las instituciones culturales. A lo largo del artículo se desarrolla un breve recorrido histórico sobre la incorporación de la función educativa en los museos de arte, a partir de lo realizado en los museos dedicados a la historia. La historicidad es presentada tratando de

---

<sup>3</sup> Ibidem.

<sup>4</sup> Estudiante de la maestría en Artes Visuales del Programa de Posgrado en Artes (Línea de Enseñanza y Aprendizaje del Arte) de la Universidad Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP.

<sup>5</sup> Orientadora de la investigación. Profesora y coordinadora del Programa de Posgrado en Artes del Instituto de Artes de la Universidad Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP.

justificar la importancia de la presencia de un mediador en los espacios culturales de arte. El rol del educador de los museos está relacionado con la posición del curador dentro de la institución cultural, discutiendo la terminología “curadoría educativa” ampliamente utilizada hoy en día. La incorporación de la función educativa es también valorada como instrumento de uso e investigación para el profesor de artes visuales de la enseñanza formal escolar. De esta manera, educador de museo y profesor de artes son situados como posibles socios para la ampliación del repertorio visual de los estudiantes y la formación de público para el arte.

Christiane Coutinho (2005) señala que muchos de los dispositivos educativos realizados por los centros culturales son importantes aliados de los profesores de artes, ya que pueden trabajar antes o después de una visita al museo con los niños en las clases de arte. Si pensamos en los dispositivos virtuales y en la interactividad que promueven podríamos considerar que los *educandos* pueden permanecer mucho tiempo en internet, participando de forma activa en los juegos, interviniendo imágenes y contestando preguntas, por ejemplo.

En su tesis “Educación, visualidad e información en materiales gráficos educativos”, la misma autora realizó un análisis sobre los materiales educativos producidos por los museos de San Pablo. Coutinho expresó que el proceso de investigación fue bastante complejo debido a la escasez de materiales de lectura sobre este tema. La investigadora presentó un relevamiento, tanto de las instituciones que trabajaban con materiales como las que no, para obtener datos cuantitativos. De esta forma, pudo comprobar que existían pocas instituciones que los producían. También afirmó que los materiales gráficos educativos que existían eran los que acompañaban a las grandes muestras de arte, muchas veces patrocinadas por diferentes sponsors.

Fueron realizadas seis entrevistas a diferentes instituciones y un análisis comparativo entre los materiales impresos en papel, con foco en el diseño gráfico. En aquel momento casi no existían otros tipos de materiales didácticos que no estuviesen impresos, a pesar de los avances tecnológicos. Concluyó que en San Pablo, de dieciocho instituciones

culturales, sólo nueve desarrollaban materiales didácticos, de las cuales seis ofrecían materiales pero no en todas las muestras y sólo tres en todas las muestras. Este resultado, y no es un dato menor, nos presenta una relación directa entre la realización de los materiales educativos y los recursos económicos de los museos. De forma resumida, Coutinho cree que cualquier dispositivo educativo desarrollado por un centro cultural realizado a partir de una exposición es mucho más significativo cuando:

- . estimula la reflexión sobre las obras de arte, sobre la actuación del artista, sobre el contexto donde ocurren las muestras, sobre las obras en sí mismas y sus contextos; y si están direccionadas adecuadamente a la edad de los lectores;

- . propone una interacción, o sea, es provocador, lúdico y/o cuestionador, si es a través de una actividad plástica de creación artística o a través de una creación conceptual que estimule el pensamiento crítico;

- . propone reflexiones que pueden traspasar los límites del campo del arte, relacionándolas con otras áreas del conocimiento o con lo cotidiano del lector.

Cuando estas cosas ocurren, según Coutinho, la lectura del material (en este caso se refiere a los dispositivos impresos) es mucho más placentera, tanto en la manera como el contenido es trabajado como por la forma en que el dispositivo es presentado visualmente.

En el caso de los dispositivos virtuales interactivos realizados por los centros culturales, no fue encontrado ningún trabajo que hasta ahora trate específicamente este tema.

Con respecto a la diversidad de los materiales, Coutinho comenta que aún son pocas las experiencias encontradas, ya que son pocas las instituciones que ofrecen materiales para públicos diversos, como por ejemplo, público con discapacidad, o incluso la opción de materiales virtuales. De acuerdo con las justificaciones de las personas que fueron entrevistadas por ella, muchas veces únicamente las exposiciones de gran porte, que pretenden alcanzar un gran número de visitantes, son las que poseen condiciones

económicas para realizar la producción de “materiales gráficos educativos”, lo que demuestra cómo el sector educativo de un museo – y la valorización de este – está directamente subordinada a las cuestiones financieras y al grado de visibilidad del proyecto.

Es muy importante reflexionar sobre este punto en especial, en la relación entre el sector financiero y su necesidad de dar visibilidad al museo y el sector educativo. El sector educativo tiene como objetivo formar público de diferentes maneras: haciendo visitas guiadas, produciendo una buena programación o construyendo dispositivos educativos. No es el rol del sector educativo trabajar para el sector de difusión y marketing del museo, con lo cual, no tiene sentido que los dispositivos educativos sirvan para cumplir esta función. Por eso, al elegir a los dispositivos para ser analizados, se observará si estos pueden cumplir con los propósitos mencionados por Coutinho, además de los fundamentos teóricos que serán mencionados.

Coutinho afirma que otros formatos de materiales, como los dispositivos electrónicos, audioguías o visitas con *palmtops*, recursos tecnológicos grabados en DVD destinados a profesores, aún son recursos prácticamente inexistentes en las instituciones investigadas por ella, lo que muestra un desfase en el área, si se compara la velocidad con que estas innovaciones han sido utilizadas mundialmente en varios sectores de la atención al público. Nuevamente, la cuestión presupuestaria se destaca incisivamente como uno de los factores determinantes para esta realidad. La autora también comenta que los juegos educativos pueden contribuir, y mucho, a una visita guiada: “Un juego educativo puede ayudar a que una visita pueda ser una experiencia significativa, dónde sea posible percibir nuestra presencia en el mundo, comprender mejor la sociedad, entender mejor la historia y hacer relaciones con otras obras de arte, con otras áreas, con otras culturas. Es un momento de aprendizaje, de reflexiones y de diversión también, si es una visita bien conducida con este objetivo”.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Coutinho, Christiane. Educación, visualidad e información en materiales gráficos educativos. Tesis de maestría en Artes. UNESP, 2005. Se puede acceder a la tesis a partir del enlace: [http://www.ia.unesp.br/Home/Pos-graduacao/Stricto-Artes/dissertacao\\_christiane\\_coutinho.pdf](http://www.ia.unesp.br/Home/Pos-graduacao/Stricto-Artes/dissertacao_christiane_coutinho.pdf)

Coutinho arribó a estas conclusiones en el año 2005, es interesante reflexionar: ¿Qué cambió en el escenario de San Pablo desde 2005 hasta hoy? Actualmente surgen dispositivos virtuales tanto en San Pablo, como en Buenos Aires, Madrid, Bilbao y Nueva York.

Estos nuevos escenarios son los que intento observar dando cuenta de las características que adoptan estos dispositivos y reflexionando acerca de sus aportes en el campo de la educación para las artes.



### 3. Acerca del corpus

Entre los institutos culturales que se dedican a realizar materiales de capacitación de arte, existen algunos que lo hacen de forma impresa, lo cual permite que el lector amplie o profundice sus conocimientos luego de visitar una exposición, como en el caso del Instituto Tomie Ohtake<sup>7</sup>.

Otras instituciones además de realizar materiales educativos impresos, también lo hacen de forma virtual. Disponibilizan toda la información en sus páginas, como en el caso del MALBA<sup>8</sup> y de la Fundación Bienal de San Pablo<sup>9</sup>.

---

<sup>7</sup> El Instituto Tomie Ohtake está localizado en San Pablo, Brasil. El nombre del centro cultural es un homenaje a la artista plástica japonesa Tomie Ohtake. Sus hijos, Ricardo y Ruy Ohtake dieron inicio a este espacio que se transformó en uno de los grandes pólos culturales de San Pablo. El Instituto cuenta con un Núcleo de Acción Educativa que promueve diferentes proyectos en artes visuales. Entre sus publicaciones, hay tres importantes ejes: “Cuaderno de la Mirada”, “Libreto” y “Libretos de Conceptos”. La publicación “Cuaderno de la Mirada” es un proyecto de publicación permanente del espacio y tiene como foco la formación de público en general. Los contenidos trabajados en cada cuaderno normalmente hacen referencia a las exposiciones que ocurren en el instituto, donde el espectador puede profundizar la mirada luego de la visita orientada por los guías del museo. Todos estos materiales pueden ser intervenidos por los lectores con algún dibujo o pintura. La publicación “Libretos” registra las prácticas y reflexiones resultantes de los proyectos educativos realizados por el centro cultural. La publicación “Libretos de Conceptos” aborda los conceptos y procedimientos que involucra a el aprendizaje en sus diferentes lenguajes artísticos: fotografía, grabado y carpintería: prácticas realizadas en los talleres de la institución.

<sup>8</sup> El Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires (MALBA) está ubicado en la ciudad de Buenos Aires, Argentina. En el 2007, el equipo educativo del museo y algunas personas invitadas realizaron una guía para educadores a partir de una selección de quince artistas plásticos que forman parte de la colección permanente del museo: Antonio Berni, Jorge de la Vega, Tarsila do Amaral, Pedro Figari, Nicolás García Urriburu, Víctor Grippo, Frida Kahlo, Gyula Kosice, Julio Le Parc, Roberto Matta, Cándido Portinari, Diego Rivera, Xul Solar, Pablo Suárez, Joaquín Torres García. Según las palabras del propio museo, es posible continuar la visita del museo en la escuela con esta guía. De manera didáctica, se presenta la obra

Otros centros culturales, sólo desarrollan sus herramientas didácticas de manera virtual, como por ejemplo la Fundación Telefónica<sup>10</sup>.

Entre las que desarrollan materiales virtuales, cabe destacar que algunas además lo hacen de forma interactiva, como el MOMA<sup>11</sup> y el Museo del Prado<sup>12</sup>. Estas instituciones son la

---

seleccionada y el artista con propuestas sugeridas para trabajar en el aula que integran diferentes áreas de la currícula escolar. Las guías son un punto de partida para la reflexión, el diálogo y la acción y pueden ser adaptadas para docentes de la educación no-formal. Algunas actividades también pueden ser realizadas en los talleres de adultos mayores o adultos y jóvenes con discapacidades. En la página del museo se puede visualizar el texto que presenta el proyecto en su totalidad y descargar las guías didácticas mencionadas en formato PDF: <http://www.malba.org.ar/web/t1registro.php?id=837&subseccion=infantiles>

Además de estos dispositivos on-line, las guías también fueron impresas y distribuidas a los docentes que iban a visitar el museo.

<sup>9</sup> La Fundación Bienal de San Pablo está ubicada dentro del Parque Ibirapuera, en San Pablo, Brasil. Cada dos años, se hace una gran muestra con artistas internacionales. Las dos últimas bienales, 29ª y 30ª, cuentan con materiales educativos impresos y también con descargas virtuales. Están dirigidos a los profesores de enseñanza formal y no-formal de arte que a su vez trabajarán con chicos mayores de 6 años. El objetivo del material es que el docente también pueda participar de la investigación junto a sus alumnos a través de fichas, imágenes y palabras clave que ayudarán a develar los misterios del arte contemporáneo. Se pueden descargar algunos archivos de audio, cuadernos teóricos, fichas con preguntas y un envoltorio para guardar todos estos archivos, los que pueden ser impresos por uno mismo. Se pueden descargar los materiales en formato PDF a través del enlace: <http://www.bienal.org.br/FBSP/pt/Educativo/Paginas/Material-Educativo.aspx>

<sup>10</sup> La Fundación Telefónica localizada en Buenos Aires, Argentina, propone un programa educativo de arte y tecnología para cada exposición desarrollada en el espacio. El objetivo es generar una conexión entre arte, ciencia y las nuevas tecnologías. Los materiales educativos que se destacan en la página de la Fundación son las visitas virtuales de las muestras que se llevaron a cabo. La visita virtual consta de un video que recorre la exposición a través de imágenes de las obras y fragmentos del montaje de la muestra, acompañados por un breve comentario acerca del concepto general de la misma, así como de cada una de las obras. Este material es desarrollado por el equipo de educación del espacio, se complementa con una serie de entrevistas a los artistas, curadores y personas vinculadas al desarrollo de la muestra. A través del enlace se pueden ver las visitas virtuales comentadas: <http://www.fundacion.telefonica.com.ar/que-hacemos-difundimos-conocimiento-visitas-virtuales.html>

minoría dentro de un gran abanico de museos en el mundo, considerando que no todas tienen interés o recursos para producir estos dispositivos, herramientas muy elaboradas con un perfil didáctico y que se valen de metodologías propias de la enseñanza artística.

En América Latina es también bastante reciente la creación de los dispositivos virtuales e interactivos con fines didácticos en la enseñanza artística. De alguna manera, estos dispositivos están construyendo una nueva forma de entrar en contacto con el arte. Esto se debe no sólo a los avances tecnológicos y la democratización del conocimiento en internet, sino también a los recursos disponibles de las instituciones culturales, considerando que es mucho más económico producir un material de forma virtual que impreso. Además, estas herramientas interactivas son de fácil acceso, con lo cual cualquier persona puede revisar la información generada por el centro cultural y reflexionar sobre el universo de las artes visuales. En general, al tratarse de dispositivos interactivos en la web, podríamos pensar que estos están simplemente dedicados a los niños, pero no es así. Estos también pueden estar enfocados a los lectores jóvenes o adultos que no están habituados al lenguaje artístico.

---

<sup>11</sup> El Museum of Modern Art (MOMA) está localizado en Nueva York, Estados Unidos. Posee una importante cantidad de recursos interactivos en su página web, entre los cuales se destacan: muestras individuales de artistas como *Claes Oldenburg*, *Diego Rivera*, *Louise Bourgeois*, muestras de artes temáticas como *Inventing Abstraction: 1910-1925*, *Tokyo: 1955-1970*, *Modern Women: Women Artists at The Museum of Modern Art*, y visitas al museo para chicos como *Destination: Modern Art and Intergalactic Journey to MOMA and P.S.1*, entre otros. Se puede acceder a estos recursos a través del enlace: <http://www.moma.org/explore/multimedia/interactives/80/featured>

<sup>12</sup> El Museo del Prado ubicado en la ciudad de Madrid, España, ofrece una propuesta dedicada a niños. Una de las características del dispositivo son sus tres anfitriones virtuales: los dos hijos del Rey Felipe IV y el pintor español Velazquez. En cada cuadro, los personajes animados de forma ilustrativa y bidimensional, con sincronización entre los movimientos de la boca y locución, se dirigen a los visitantes del museo en primera persona y cuentan historias de una selección de cuadros, sobre los cuales pueden señalarse detalles y realizar preguntas. A través del enlace se puede acceder a este recurso interactivo: [http://www.museodelprado.es/pradomedia/?pm\\_subcat=10&pm\\_cat=2&pm\\_video=on&pm\\_audio=on&pm\\_interactivo=on](http://www.museodelprado.es/pradomedia/?pm_subcat=10&pm_cat=2&pm_video=on&pm_audio=on&pm_interactivo=on)

A través de esta indagación cualitativa focalizada en el contexto de producción de los dispositivos, será posible entender la lógica de estas nuevas herramientas interactivas, que además de tener su aporte didáctico funcionan principalmente como difusores del arte y difusores de las instituciones que las producen. De esta manera, esta investigación tratará de dilucidar cuáles son los momentos en que estos dispositivos operan como herramientas pedagógicas y en qué momentos operan como herramientas de difusión. Con este objetivo, elegí seleccionar los dispositivos pertenecientes a cuatro instituciones de América Latina, para que se conozca y se valoren los proyectos realizados en nuestro continente. Para ser aún más específica, elegí solamente dos países, Brasil y Argentina, dos grandes polos culturales de la región.

Con la finalidad de mantener la comparación equitativa de parte de quienes producen estos dispositivos, fueron seleccionados dos centros culturales de Brasil y dos de Argentina con algunas características similares (instituciones de referencia nacional tanto en lo que se hace a su patrimonio como en cuanto a sus actividades constantes, como exposiciones temporales): el Itaú Cultural (Brasil) y el Museo de Arte Contemporáneo de Rosario (MACRO, Argentina), dos centros culturales de referencia para el arte contemporáneo de cada país. Sin embargo, el Itaú Cultural es un instituto privado y el MACRO es público. Por otro lado, fueron seleccionados dos centros culturales de referencia histórica de cada país: la Pinacoteca del Estado de San Pablo (Brasil) y el Museo Nacional de Bellas Artes (Argentina), ambos espacios públicos, salvo que la Pinacoteca posee algunos proyectos patrocinados por empresas privadas.

Los recursos seleccionados fueron:

. *Recorridos Educativos*, realizados por Itau Cultural<sup>13</sup>. Los recorridos están configurados en *Arte Efímero, ¿Esto es una foto?, Academicismo: Misión Imperdible, ¿Esto es Arte?, Modernismo: Paso a Paso, Artistas Viajeros*.

. *Para aprender y divertirse y Para divertirse y aprender*, realizados por la Pinacoteca del

---

<sup>13</sup> <http://novo.itaucultural.org.br/explore/educacao/projetos/hotsite/?id=65340>

Estado de San Pablo<sup>14</sup>. El primero presenta tres juegos: *Símbolos*, *Dominó Interpretativo* y *Palabras*. El segundo presenta cuatro juegos: *Dominó Tradicional*, *Juego de la Memoria*, *Cadáver Exquisito* y *Rompecabezas*.

. Los *Recursos Interactivos/Arte Argentino* disponibles a través de un enlace<sup>15</sup> en la página del museo MACRO<sup>16</sup>, realizados por el equipo de Conectar Igualdad (Ministerio de Educación de la Nación). A pesar de que existen veinticuatro juegos y actividades interactivas en este link, solamente serán analizados seis recorridos los que pertenecen a la *Colección Castagnino+macro: Manual y práctica CAJA TIPOGRÁFICA para armar poemas visuales* de Edgardo Antonio Vigo, *¿Por qué son tan geniales?* de Dalila Puzovio, *Otiuras* de Feliciano Centurión, *Recolecta* de Liliana Maresca, *Conversacion sobre la hierba* de Sandro Pereira, *Vivo-dito* de Alberto Greco.

. La *foto audioguía* realizada por el Museo Nacional de Bellas Artes<sup>17</sup>, configurada por seis secciones: *Trabajadores*, *Chicos*, *Retratos*, *Figura Humana*, *Paisajes* y *Animales*.

Todos estos dispositivos son interactivos, están disponibles y vigentes en las páginas de cada centro cultural (año 2014), para que se conozca y difunda lo que está siendo generado actualmente, como parte de un lenguaje novedoso para ser analizado en el desarrollo de la investigación. Además, son dispositivos que permiten ser comparados para realizar un análisis más profundo en cuanto a contenido, forma e interactividad entre todos los materiales trabajados.

---

<sup>14</sup> <http://www.museuparatodos.com.br/museuparatodos/>

<sup>15</sup> <http://arteargentino.educ.ar>

<sup>16</sup> <http://www.macromuseo.org.ar/institucional/areas/educacion/index.htm#hagalo>

<sup>17</sup> <http://www.aamnba.com.ar/audioguia/index1.htm>

#### 4 . Discusiones acerca de la terminología: ¿materiales, medios, recursos o dispositivos?

Para tratar de contestar a esta pregunta, habría que preguntarse primero: ¿Qué son los materiales? Y luego, ¿A qué puede considerarse en tanto materiales educativos?

Según la definición del diccionario, los materiales son distintos elementos que pueden agruparse en un conjunto, reunidos de acuerdo a su utilización con algún fin específico. Los objetos del conjunto pueden ser reales (físicos), virtuales o abstractos. Los materiales didácticos son aquellos que reúnen medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ámbito educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades y promover actitudes y destrezas. Es importante tener en cuenta que el material didáctico debe contar con los elementos que posibiliten un cierto aprendizaje específico. Por eso, un libro no siempre es un material didáctico. Por ejemplo, leer una novela sin realizar ningún tipo de análisis o trabajo al respecto no supone que el libro actúe como material didáctico aún cuando puede aportar datos de la cultura general y ampliar la cultura literaria del lector. En cambio, si esa misma novela es analizada con ayuda de un docente y estudiada de acuerdo a ciertas pautas, se convierte en un material didáctico que permite el aprendizaje. Los especialistas afirman que para resultar didáctica, una obra debe ser comunicativa (tiene que resultar de fácil comprensión para el público al cual se dirige), tener una estructura (es decir, ser coherente en sus partes y en su desarrollo) y ser pragmática (para ofrecer los recursos suficientes que permitan al estudiante verificar y ejercitar los conocimientos adquiridos). Cabe destacar que no sólo los libros pueden constituir un material didáctico: las películas, los discos, los programas de computación y los juegos, por ejemplo, también pueden serlo.

Cabero Almenara<sup>18</sup> (1999) destaca una dificultad relacionada con la definición de "materiales" y "medios de enseñanza". Recoge algunos de los términos más habituales en la bibliografía - "medios", "medios auxiliares", "recursos didácticos", "medios

---

<sup>18</sup> Cabero Almenara, J..Tecnología Educativa: diversas formas de definirla. Madrid: Síntesis, 1999.

audiovisuales", "ayudas didácticas" o "materiales"- y hace notar que cada una de ellos da cuenta de diferentes concepciones. Centrado en la denominación "medio" (la que él escoge), este autor considera que todo puede ser percibido como medio en la educación, aún cuando se lo adjetive ("medio didáctico", "medio educativo", "medio audiovisual", "medio de comunicación", etc.).

Por su parte, Área Moreira<sup>19</sup> (2011), analiza las razones que justifican el interés de la didáctica por el estudio de los medios. Estas razones parecen ser de utilidad para aproximarse a los materiales en el contexto de la didáctica:

- a. Los medios son uno de los componentes sustantivos de la enseñanza;
  - a.1. Los medios son parte integrante de los procesos comunicativos que se dan en la enseñanza.
  - a.2. Los medios ofrecen a los alumnos experiencias de conocimiento.
- b. Difícilmente alcanzables dada su lejanía en el tiempo o en el espacio;
  - b.1. Los medios son potenciadores de habilidades intelectuales en los alumnos.
  - b.2. Los medios son, asimismo, un vehículo expresivo para comunicar las ideas, sentimientos, opiniones de los alumnos.
  - b.3. Los medios son soportes que mantienen estable e inalterable la información.
  - b.4. En la escuela, los medios de enseñanza deben no sólo ser recursos facilitadores de aprendizajes académicos, sino también objeto de conocimiento para los alumnos.

Escudero (2002) define los medios de enseñanza como "cualquier recurso tecnológico que articula en un determinado sistema de símbolos ciertos mensajes propositivos"<sup>20</sup>. Estos atributos hacen que los medios puedan distinguirse de formas y modos

---

<sup>19</sup> Área Moreira, M. Los medios de enseñanza: conceptualización y tipología. Documento inédito elaborado para la asignatura de Tecnología Educativa. En: [http://www.uclm.es/PROFESORADO/RICARDO/Clasificaciones\\_medios/doc\\_ConcepMed.html](http://www.uclm.es/PROFESORADO/RICARDO/Clasificaciones_medios/doc_ConcepMed.html) (agosto 2011)

<sup>20</sup> Escudero, 1983; en Área Moreira, 2002, p. 4.

organizativos de enseñanza. Sin embargo, el mismo autor señala que cualquier definición tiene propósitos conceptuales. También advierte, como Cabero, la polisemia del concepto de medio, y que existen otros objetos no incluidos dentro de esta definición que, sin embargo, en el marco de las prácticas de la enseñanza cumplirían la misma función que los medios. Tal es el caso, por ejemplo, de los objetos de la naturaleza, como las piedras, los animales y las piezas óseas para el estudio de la medicina. Se convierten en medios para la enseñanza, a pesar de que no tienen en sí mismos intencionalidad didáctica, porque la adquieren en el marco de la práctica de enseñanza en la que se utilizan.

Teniendo en cuenta estos problemas terminológicos y conceptuales, se puede llegar a denominar a estos medios de enseñanza como: "materiales didácticos", "materiales para la enseñanza", "medios para la enseñanza" y "recursos para la enseñanza". En este marco, me inclino, sin embargo, por denominarlos como "dispositivos".

En "Aproximaciones a la noción de dispositivo"<sup>21</sup> (1992), Oscar Traversa realiza algunos comentarios acerca de las diferentes utilidades de esta noción. Según el autor, la palabra dispositivo se suele leer tanto en páginas de filosofía como de mecánica, remitiendo, al parecer, al significado que le otorga la lengua corriente: un artificio destinado a obtener un resultado automático. En algunos contextos esta noción se acerca a lo tangible, que resulta de una manipulación instrumental; en otros, a fenómenos configuracionales, resultado de relaciones que se establecen entre procesos. En los más diversos campos del conocimiento, el empleo del término dispositivo estaría dando cuenta de la utilización de un artificio para obtener algún resultado.

En el área educativa, la noción de dispositivo fue trabajada por Gabriela Cruder en "Las imágenes en los libros de texto"<sup>22</sup> (2008). La autora señala que el dispositivo puede tomar diversas formas en el ámbito escolar y su definición está, casi siempre, marcada por características objetuales: puede ser tanto una planilla que haya para completar, como una normativa documental que llega a las escuelas, una serie de ítems que se espera que los profesores generen para evaluar lo aprendido por los estudiantes, la pieza de algún

---

<sup>21</sup> Traversa, Oscar. Aproximaciones a la noción de dispositivo. Ediciones Paidós, Barcelona, 1992.

<sup>22</sup> Cruder, Gabriela. La educación de la mirada: sobre los sentidos de la imagen en los libros de texto. Colección Itinerarios, La Crujía, Buenos Aires, Argentina, 2008.



artefacto que manipulamos en el aula, etc. Por tratarse de algo tan abarcativo, resulta muy importante entender el concepto de dispositivo y cuál es su dimensión en el ámbito educativo, ya que los objetos de análisis de esta investigación se basan en los dispositivos didácticos interactivos de artes visuales.

Los dispositivos educativos aparecen frecuentemente definidos de diferentes formas por los profesionales del área: instrumentos<sup>23</sup>, herramientas<sup>24</sup>, materiales, recursos o medios<sup>25</sup> para la enseñanza. A pesar de que todas estas palabras pueden llegar a acercarse a la noción de dispositivo, ninguna da cuenta del contexto que lo determina: el contexto social, el contexto institucional, el contexto técnico o el contexto ideológico. El conjunto de estos factores situacionales que regulan la relación del espectador con la obra o imagen, es lo que se llama dispositivo.

En el libro “La imagen” (1992) de Jacques Aumont, el autor comenta que no basta atender a cuestiones psicológicas o fisiológicas para describir la relación que mantiene el espectador con dichas imágenes. Manifiesta que hay que tener presente que estas

---

<sup>23</sup> INSTRUMENTOS (del latín *instrumentum*). Conjunto de diversas piezas combinadas adecuadamente para que sirva con determinado objeto en el ejercicio de las artes y oficios. Ingenio o máquina. Aquello de que nos servimos para hacer una cosa. Escritura, papel o documento con que se justifica o prueba alguna cosa. Lo que sirve de medio para hacer una cosa o conseguir un fin.

GIMENEZ, Marcelo y ROMERO, Alicia. ¿Qué es una técnica, qué es un medio y qué es un dispositivo?

<http://www.google.com.ar/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=5&sqi=2&ved=0CEQQFjAE&url=http%3A%2F%2Fwww.deartesy pasiones.com.ar%2F03%2Fdoctrans%2FTecnica-medio-dispositivo.doc&ei=6NYTUq6-FYbi8gSfIIGgCA&usg=AFQjCNH4uodEYZkpA6trGiFnBQUSWw4vsA&bvm=bv.50952593,d.eWU>

<sup>24</sup> HERRAMIENTAS (del latín *ferramenta*). Grupo de instrumentos que permiten realizar ciertos trabajos. Fueron diseñados para facilitar la realización de una tarea mecánica que requiere del uso de una cierta fuerza (destornillador, pinza, martillo). Mas allá del objeto físico, el concepto de herramienta también se utiliza para nombrar cualquier procedimiento que mejora la capacidad de realizar ciertas tareas. Ibidem.

<sup>25</sup> MEDIOS (del latín *medium*). Lo que puede servir para un determinado fin (medio de transporte, medio expresivo). Diligencia o acción para conseguir una cosa (por medio de la pintura...). Elemento en que vive o se mueve una persona, animal o cosa (el medio como vehículo: el medio oleoso). Sustancia fluida o sólida en que se desarrolla un fenómeno determinado (medio pictórico). Conjunto de circunstancias culturales, económica y sociales en que vive una persona. Sector, círculo o ambiente social (el medio artístico). Ibidem.

cuestiones – a las que denomina determinaciones – forman parte de un marco más amplio –social –que no debe soslayarse en el estudio y análisis: “Entre estas determinaciones sociales figuran, en especial, los medios y las técnicas de producción de las imágenes, su modo de circulación y, eventualmente, de reproducción, los lugares en los que ellas son accesibles, los soportes que sirven para difundirlas. En conjunto de estos datos, materiales y organizacionales, es lo que entendemos por dispositivo”<sup>26</sup>. Encontré, por lo tanto, la definición de “dispositivo” de Aumont asentada por momentos en la materialidad y por otros, en las determinaciones contextuales. Si vuelvo al texto de Traversa, al que hice referencia al principio, se observa que el solo recurso a la técnica no basta para examinar las cuestiones que atienden a la producción de sentido: “Toda producción de sentido, en efecto, tiene una manifestación material. Esta materialidad del sentido define una condición esencial, el punto de partida necesario de todo estudio empírico de la producción de sentido”<sup>27</sup>.

La noción de dispositivo, por lo tanto, es el resultado o producto de una operación analítica, que nos permite observar las técnicas o medios en sus relaciones, en movimiento, lo que equivale decir que nos permite entender y analizar el funcionamiento discursivo atendiendo a las distancias variables en el proceso de configuración de sentido, en la infinita semiosis social, comenta Cruder<sup>28</sup> (2008) siguiendo a Traversa. La autora agrega que la puesta en juego y discusión de la tríada – técnica, medio, dispositivo - , permite lograr precisiones en relación con las manifestaciones de cada uno de los ejercicios técnicos (fotografía, pintura, etc.), en los diferentes medios (fotografía en la prensa, fotografía en libros de texto, fotografía en el cine, etc.), observando los modos vinculares promovidos y sintetizados en estas manifestaciones: la articulación particular entre una técnica y un medio que configura un dispositivo.

---

<sup>26</sup> Aumont, Jacques, 1992, p. 15, en: Cruder, G. Op.cit.,2008.

<sup>27</sup> La cita corresponde a Eliseo Verón, fue tomada del texto de Oscar Traversa, “Aproximaciones a la noción de dispositivo”, Mimeo, 1999. Puede consultarse el texto publicado en Signo y Seña n.12, Buenos Aires, abril de 2001.

<sup>28</sup> Cruder, Gabriela. La educación de la mirada: sobre los sentidos de la imagen en los libros de texto. Colección Itinerarios, La Crujía, Buenos Aires, Argentina, 2008.

Entender un material educativo como un dispositivo, significa ir más allá de su materialidad. Implica reconocer la complejidad de los diferentes elementos en contexto con todo lo que lo circunscribe, atendiendo al despliegue de relaciones, modos vinculares y, desde allí, las posibles configuraciones de sentido que se promueven. Justamente al tratarse de un dispositivo, y reconocer la complejidad de los diferentes elementos involucrados en la producción de sentido, sea posible pensar el dispositivo en su potencia educativa tanto como en una herramienta de difusión. Todo depende del análisis de su materialidad en el contexto de producción y luego de las operaciones que desde allí se despliegan. Es lo que vamos a trabajar más adelante, en el análisis de cada uno de los dispositivos seleccionados.

## 5. Autoría de los dispositivos didácticos y los propósitos de producción

Atendiendo a lo expuesto, un dispositivo determinado, preparado o no con intencionalidad didáctica, tiene un sentido diferente según: cuándo, cómo, dónde, con qué otros medios, por qué razón y con qué finalidad se lo utilice. Un diario, un libro de texto, una revista, una consigna de actividad, un juego electrónico, un juego didáctico, un portal de Internet, una *Web-Quest*, un archivo de audio, una película, un esqueleto, una guía didáctica, una analogía y todos los otros recursos que se le puedan ocurrir a usted en este momento, sólo pueden definirse e interpretarse en el marco de la clase o del proyecto educativo en el que son utilizados.

Resulta interesante en este punto tratar la anunciada diferenciación entre el uso de materiales producidos para la enseñanza y de materiales diseñados y/o desarrollados con otra intención. Ambas posiciones suponen dos epistemologías diferentes de las prácticas de enseñanza<sup>29</sup> (Litwin, 2004). Podemos cruzar esta diferenciación con otra: la que distingue a los materiales producidos por quienes los utilizan, de los producidos por otros. En este caso, quienes los utilizan serían los propios docentes, quienes trabajarán directamente con sus alumnos en el aula. Ahora bien: ¿Quiénes serían los autores de los dispositivos producidos con otra intencionalidad? No sólo los maestros, sino también los editores, productores, empresas periodísticas, etc., y finalmente los centros culturales.

Tomando como punto de partida el hecho de que los dispositivos elegidos en esta investigación forman parte del marco institucional de los centros culturales, se hace imprescindible la reflexión sobre la intencionalidad de dichas instituciones. ¿Los centros culturales producen sus propios dispositivos con fines didácticos o con fines de difusión y circulación de las obras?

Habría que considerar también, que los contenidos que se ofrecen en dichos dispositivos no están dentro del plan curricular en la escuela, están al margen y por eso merecen una

---

<sup>29</sup> Litwin, E. La tecnología educativa en las prácticas de los docentes: del talismán a la buena enseñanza. En AAVV La formación docente. Evaluaciones y nuevas prácticas en el debate educativo contemporáneo. Santa Fe: Universidad Nacional de Litoral, 2004.

atención especial con respecto a sus modos de producción. Uno de las principales preocupaciones de la didáctica está puesto en el currículo: la selección y la organización de los contenidos, y también, la selección de los materiales didácticos, tanto como su puesta en uso. Sólo como ejemplo, muy frecuentemente en nuestro contexto, los libros de texto definen en la práctica los contenidos que se abordan y la secuencia en que se los organiza. Nos alarmamos entonces si ante la pregunta “¿Qué se debe enseñar y cómo, y quién lo decide?” debemos respondernos que en gran parte lo hacen las empresas que producen textos para miles de estudiantes.

En esta línea, Michael Apple (1989) advierte que la actividad editorial está regida por las leyes del mercado y que, como tal, está sujeta a sus modos de funcionamiento. Cabe preguntarse, siguiendo el interrogante básico que guía las investigaciones de este autor: "¿Cómo y por obra de quién los textos que dominan el mercado son los que son?"<sup>30</sup>. Con el mismo enfoque, Steimberg y Kincheloe<sup>31</sup> (2000) consideran la cultura infantil en el marco de la cultura posmoderna, de la globalización y al poder de las multinacionales. Destacan el poder de los medios en la educación "informal" y promueven el desarrollo de una actitud crítica por parte de los educadores, que estudie la cultura infantil atendiendo no sólo a los medios empleados en la escuela, sino también a los medios de comunicación, por ejemplo; su efecto sobre los consumidores y su relación con sus deseos, intereses y necesidades. Esto invita a los profesionales de la educación a abordar con los alumnos el hecho de que, aunque los medios están presentes en la vida cotidiana y, justamente por eso, la ideología que subyace a dispositivos de enseñanza y de comunicación debe constituir un objeto de análisis en sí mismo.

Y en el marco de este trabajo, guía mi interés por entender qué parte se privilegia: ¿la del consumidor de arte?, ¿la mirada crítica sobre la obra?, ¿la que la entiende cómo

---

<sup>30</sup> Apple, Michael W. Maestros y textos. Madrid: Paidós, 1989. p. 105.

<sup>31</sup> Steimberg, S. y Kincheloe, J. Cultura infantil y multinacionales. Madrid. Morata, 2000.

mercancía?, etc. En definitiva, prevalece la propaganda de la institución en tanto tal? ¿o se plantea un necesario distanciamiento que permita reflexionar sobre la obra en otros términos?

## 6. Los ambientes virtuales de aprendizaje

Uno de los supuestos fundamentales de esta investigación, es que el uso de los dispositivos se enmarca y cobra sentido en un contexto determinado, por más que estos puedan ser analizados según sus valores inherentes. Otro de los supuestos de base, que tiene importantes implicaciones para el estudio de los dispositivos en la enseñanza, es que la interacción con los medios o recursos tiene efectos relevantes en la actuación, el desarrollo y las capacidades de los sujetos<sup>32</sup> (Perkins, 2001).

Se entiende por "ambiente virtual de aprendizaje" el espacio físico en el que: "las nuevas tecnologías se han potencializado rebasando el entorno escolar tradicional y que favorece el conocimiento y la apropiación de contenidos, experiencias y procesos pedagógico-comunicacionales"<sup>33</sup> (Ávila y Bosco, 2001). Supone diferentes medios, como Internet y la televisión interactiva, entre otros. Sus componentes, siguiendo a estas autoras, son los siguientes: el espacio, los contenidos educativos, los medios de información y comunicación utilizados, la evaluación, el estudiante y el asesor, tutor o profesor.

El espacio es común y se encuentra en Internet, por lo que está relacionado con otros sitios, portales y bibliotecas virtuales disponibles. La enseñanza no es necesariamente sincrónica, es decir, no tienen por qué corresponderse con horarios fijos: se trata de propuestas flexibles en el tiempo. Asimismo, no hay restricciones físicas relacionadas con el tamaño y el número de las aulas. Es, además, posible la conexión entre todos los participantes, personas de diferentes comunidades e incluso, desde nuestra perspectiva, también lo es la producción en colaboración.

Las tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son, según el trabajo de Cobo (2009), "Dispositivos tecnológicos (hardware y software) que permiten editar,

---

<sup>32</sup> Perkins, D. (2001). La persona-más: una visión distribuida del pensamiento y el aprendizaje. In G. Salomón (2001). *Cogniciones distribuidas*. Buenos Aires: Amorrortu.

<sup>33</sup> Ávila, P. y Bosco, M. *Ambientes virtuales de aprendizaje: una nueva experiencia*. Düsseldorf, Alemania, 2001. [http://investigacion.ilce.edu.mx/panel\\_control/doc/c37ambientes.pdf](http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37ambientes.pdf)

producir, almacenar, intercambiar y transmitir datos entre diferentes sistemas de información que cuentan con protocolos comunes. Estas aplicaciones, que integran medios de informática, telecomunicaciones y redes, posibilitan tanto la comunicación y colaboración interpersonal (persona a persona) como la multidireccional (uno a muchos o muchos a muchos). Estas herramientas desempeñan un papel sustantivo en la generación, intercambio, difusión, gestión y acceso al conocimiento”<sup>34</sup>. Estas características definitorias de las TIC, nos permiten pensarlas como importantes e imprescindibles recursos para la enseñanza.

Resulta oportuno introducir la noción de aprendizaje ubicuo, dado que las nuevas tecnologías ofrecen escenarios que trascienden los espacios formales de enseñanza y permiten tener permanentemente a disposición contenidos, recursos y estar comunicados. Nicholas Burbules<sup>35</sup> desarrolla este concepto con más profundidad:

“ Mi principal foco de trabajo (...) es la noción que otros y yo llamamos “aprendizaje ubícuo”. Esto significa que el aprendizaje, en especial con la conectividad *wireless* y la tecnología, ya no es más una experiencia que se limita a las instituciones educativas formales, sino que se da en muchos lugares, en el hogar, en el lugar de trabajo, en las confiterías, etc. Para los jóvenes especialmente, la movilidad y la portabilidad de estos dispositivos significa que el aprendizaje pasó a ser una actividad que se da en cualquier lugar, en cualquier momento. Tradicionalmente se piensa en la distinción entre la educación formal e informal, lo que pasa en las escuelas, y lo que pasa en otras partes, y yo creo cada vez más en pensar a la educación como una relación entre ambos contextos. Habría que repensar las actividades de la escuela en relación con lo que sucede en estos otros contextos, y que las escuelas lleven las enseñanzas que se adhieren en estos otros contextos al aula, especialmente cuando se trata de estudiantes de la escuela secundaria y adolescentes, la idea de una rueda cuyo centro es la escuela y los rayos otros entornos de aprendizaje informales. Estos otros nuevos espacios

---

<sup>34</sup> Cobo, C. El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento, 2009, p. 312.

<sup>35</sup> Doctor en filosofía de la Educación, concedió esta entrevista en el año 2011 para Conectar Igualdad y puede verse en el siguiente enlace:  
[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=GbWdQCMS4VM](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=GbWdQCMS4VM)



son diferentes, la escuela es el único contexto que comparten. La increíble oportunidad de investigación que se presenta, es decir, qué está pasando en este entorno de aprendizaje transformado es buscar nuevas formas de aprendizaje, nuevas formas que permitan la colaboración de los estudiantes entre sí, lo que en realidad significa cambiar el proceso de aprendizaje al insertarlo en esta suerte de contexto ubicuo, de múltiples facetas. A medida que el aprendizaje se vuelve más social y colaborativo cambia la participación de los estudiantes, que ya no piensan más en algo para sí, o porque quieren ser los mejores en algo; buscan ahora aprender juntos, con un sentido de mayor colaboración, de compartir lo que se aprende con los demás.”

Como señala Litwin "las prácticas de la enseñanza no pueden ser analizadas, reconocidas o reconstruidas a partir del buen uso o no que se haga de las tecnologías; éstas están implicadas en las propuestas didácticas y, de acuerdo con las maneras en que se promueve la reflexión en el aula, se abrirá un espacio comunicacional que permitirá la construcción del conocimiento y generará un ámbito de respeto y ayuda en los difíciles y complejos problemas de enseñar y aprender"<sup>36</sup> (Litwin: 2004).

Es importante insistir en que la incorporación de las nuevas tecnologías no hace que éstas se transformen de modo automático en propuestas interesantes, innovadoras y valiosas para la enseñanza. Muy por el contrario, es imprescindible tener en cuenta que su valor está dado por el diseño y el desarrollo de la propuesta de enseñanza, que, tomando todos los recursos y medios disponibles (tecnologías de última generación o no) y considerando el contexto en el que se desarrolla, puede favorecer o no el aprendizaje. En este sentido, la mayoría de las tecnologías pueden considerarse neutras. “Somos las personas las que determinamos cómo, cuándo y para qué se usan”<sup>37</sup> (Tiffin y Rajasingham, 1997).

Como plantea Litwin (2004), el uso adecuado de la tecnología, puede "potenciar las propuestas de los docentes, como los proyectos en que se contempla un diseño comunicacional mediante el uso de correo electrónico y en que se favorecen formas de

---

<sup>36</sup> Litwin, E. La tecnología educativa en las prácticas de los docentes: del talismán a la buena enseñanza. En AAVV La formación docente. Evaluaciones y nuevas prácticas en el debate educativo contemporáneo. Santa Fe: Universidad Nacional de Litoral, 2004, p. 94.

<sup>37</sup> Ibidem.

construcción del conocimiento a partir de la colaboración entre pares, generada por una red que no sólo resuelve la comunicación entre los alumnos, sino que permite intensificar cada una de las propuestas de trabajo"<sup>38</sup>.

Ahora bien, las estrategias de enseñanza que promueven este tipo de aprendizaje son previas a la aparición de las nuevas herramientas. Además, el uso que se da a los recursos y las concepciones que subyacen a su selección y su modo de abordaje definen las características y el valor de las propuestas. Así, en numerosas oportunidades asistimos al diseño de modernos campus, con toda la tecnología de punta disponible y que, sin embargo, presentan recursos que expresan una perspectiva de enseñanza que favorece el trabajo individual y que busca la interacción entre el alumno y el material sin considerar ni aprovechar las otras relaciones que pueden desarrollarse en el entorno de red.

## 7. Juegos educativos en internet

---

<sup>38</sup> Ibidem, p. 31.

Desde el Instituto para la Educación de la Universidad de Londres, David Buckingham comenta que estudios recientes indican que los usos cotidianos de las nuevas tecnologías por la mayoría de los niños se caracterizan no por manifestaciones espectaculares de innovación y creatividad sino por formas relativamente rutinarias de comunicación y recuperación de información. Explica que los niños aprenden a usar estos medios en gran parte mediante ensayo y error, a través de la exploración, la experimentación y el juego:

“Jugar en la computadora, por ejemplo, involucra una amplia serie de actividades cognitivas: recordar, poner a prueba hipótesis, pronosticar y hacer planificación estratégica. Aunque los jugadores están a menudo inmersos profundamente en el mundo virtual del juego, el diálogo y el intercambio con otros son cruciales. Y el juego es también una actividad “multialfabetizada”: supone interpretar ambientes visuales tridimensionales complicados, leer textos tanto en pantalla como fuera de ella y a menudo procesar información auditiva. En el mundo de los juegos de computadora, el éxito deriva en última instancia de la adquisición disciplinada y comprometida de habilidades y conocimiento”<sup>39</sup>.

Sin embargo, por detrás de los juegos y de la adquisición del conocimiento y habilidades, están los medios, las tecnologías de la información y las industrias editoriales que se han involucrado cada vez más en el mercado de la educación:

“Lo que aparece típicamente aquí es una fórmula de “edumentretenimiento”, un preparado híbrido de la educación y el espectáculo que se apoya fuertemente en el material visual, la narrativa o los formatos tipo juego, y en estilos más informales, menos didácticos. [...] Cuando se comparan con la mayoría de los juegos de computadora y los sitios web de espectáculo, la mayoría de los materiales educativos en la red y en CD-ROM tienen claras limitaciones. Son visualmente pobres, carentes de interactividad y escasos en contenidos atrayentes. Éste es en parte un tema de financiación: cuando uno compara el presupuesto de producción de un juego corriente de *Playstation* con el de un juego educativo, no es difícil comprender por qué los juegos educativos tienen

---

<sup>39</sup> Buckingham, David. Ponencia “La sapienza di comunicare”, Roma, marzo de 2006.

tan poca capacidad para “enganchar”. Además, el contenido educativo de tales juegos es a menudo ajeno al juego: los objetivos del juego funcionan en general simplemente como un tipo de recompensa por haber respondido bien, o como un tipo de caramelo que se ofrece a cambio de la toma de una píldora – y en nuestra investigación, hemos encontrado que los niños adquieren rápidamente la habilidad de comerse el caramelo y dejar la píldora”.<sup>40</sup>

Habría que reflexionar, por lo tanto, sobre los propósitos de los juegos educativos disponibles en la web, reconociendo que por detrás del concepto de “educativo” hay grandes empresas con fines comerciales. Buckingham afirma que este movimiento es impulsado en parte por la política gubernamental y en parte por el interés comercial de la industria de las nuevas tecnologías. “Las computadoras son un negocio muy grande. En medio de una economía imprevisible y rápidamente cambiante, la educación ha proporcionado un mercado relativamente estable para corporaciones ávidas de mantener sus márgenes de ganancias; y también ha sido ampliamente percibida como un trampolín hacia el lucrativo mercado doméstico”<sup>41</sup>.

Siguiendo esta misma línea de pensamiento surge el interrogante: ¿Cómo son los juegos educativos realizados por los centros culturales? ¿Actúan como “edumentretenimiento” o realmente colaboran para la construcción de conocimiento?

## 8. Encuadre metodológico y marco teórico

Enmarcándose en una investigación cualitativa, el análisis de los dispositivos seleccionados se realizará a partir de la triangulación de información atendiendo a los

---

<sup>40</sup> Ibidem.

<sup>41</sup> Ibidem.

núcleos conceptuales trabajados por tres autores, cuya obra colabora en orientar el análisis: Oscar Steimberg, Abigail Housen y Paulo Freire; de modo tal de poder establecer las comparaciones que permitirán generar conclusiones sobre el tema que nos ocupa.

Los trabajos de Oscar Steimberg auxiliarán a identificar y a definir cuáles son los rasgos temáticos, retóricos y enunciativos de cada dispositivo lo que permitirá interpretar y realizar relaciones y comparaciones entre todos los dispositivos educativos interactivos disponibles en la página de los centros culturales seleccionados.

A partir de las conceptualizaciones realizadas por Abigail Housen, será posible identificar a qué público está dirigido cada dispositivo, si las operaciones dentro de cada espacio virtual están contempladas para una persona de los primeros niveles de comprensión estética o si direccionan las actividades hacia personas con niveles de comprensión estética más avanzados. Además, será posible identificar cuáles son las estrategias metodológicas que cada institución ha utilizado en sus diferentes dispositivos educativos. De esta manera, será posible comparar los diferentes públicos y estrategias metodológicas de todos los dispositivos seleccionados.

Finalmente, observaré si, en algún aspecto, los dispositivos contemplan los fundamentos educativos que proponen los trabajos de Paulo Freire, analizando si se ponen en circulación los principios teóricos y pedagógicos aportados por esta perspectiva crítica de trabajo.

A partir de los aportes teóricos señalados, será posible entender el funcionamiento en cuanto a forma, contenido e interactividad (audio y medios de interacción) de cada dispositivo y reflexionar sobre sus modos de funcionamiento: si operan como educativos o principalmente como difusión de las obras, y consecuentemente, promoción de las mismas instituciones.

En los apartados que siguen, presentaré con mayor detalle, los elementos conceptuales mencionados.

8.1. Detalle acerca del trípode conceptual para la indagación.

8.1.1. Los rasgos temáticos, retóricos y enunciativos.

Para llegar a entender la lógica de estos objetos discursivos, más allá de la intencionalidad de las instituciones que son las que los vienen produciendo, es necesario realizar un análisis comparativo entre los dispositivos encontrados. Para ello se hace fundamental tratar de entender cuáles son los rasgos retóricos, temáticos y enunciativos que se evidencian en estos dispositivos y que permitirán finalmente confirmar la idea de que estos dispositivos, a pesar de ser llamados educativos, son principalmente dispositivos de difusión de las obras y consecuentemente, de difusión de las mismas instituciones, o bien descartar esta idea.

Oscar Steimberg en *Semióticas de los Medios Masivos* trabaja sobre cada concepto separadamente:

. Rasgos retóricos: “los rasgos retóricos provienen de un concepto de retórica por el que se la entiende “no como un ornamento del discurso, sino como una dimensión esencial a todo acto de significación” (C. Bremond<sup>42</sup>), abarcativa de todos los mecanismos de configuración de un texto que devienen en la “combinatoria” (Durant<sup>43</sup>) de rasgos que permite diferenciarlo de otros”<sup>44</sup>.

. Dimensión temática: “Se entiende por dimensión temática a aquella que en un texto hace referencia a “acciones y situaciones según esquemas de representabilidad históricamente elaborados y relacionados, previos al

texto” (Segre<sup>45</sup>). El tema se diferencia del contenido específico y puntual de un texto por ese carácter exterior a él, ya circunscripto por la cultura, y

---

<sup>42</sup> Steimberg, Oscar: *Semiótica de los Medios Masivos*. Colección del Círculo, Ed. Atuel, 2a. ed., Buenos Aires, 1998, p.44.

<sup>43</sup> Ibidem.

<sup>44</sup> Ibidem.

<sup>45</sup> Ibidem.

se diferencia del motivo (en el sentido que suele adjudicarse a los motivos literarios o pictóricos), entre otros aspectos, porque el motivo, si bien puede caracterizarse por una relación de exterioridad similar, solo se relaciona con los sentidos generales del texto por su inclusión en un tema, y porque el tema (inversamente a lo que ocurre con el motivo, que es reconocible en el fragmento) solo puede definirse en función de los sentidos del texto en su globalidad”<sup>46</sup>.

. Enunciación: “Se define como enunciación al efecto de sentido de los procesos de semiotización por los que en un texto se construye una situación comunicacional, a través de dispositivos que podrán ser o no de carácter lingüístico. La definición de esa situación puede incluir la de la relación entre un “emisor” (Verón<sup>47</sup>) y un “receptor” (Maingueneau<sup>48</sup>) implícitos, no necesariamente personalizables”<sup>49</sup>.

El autor comenta que estos tres tipos de rasgos diferenciadores mencionados no constituyen un sistema de clases mutuamente excluyentes: los rasgos retóricos pueden circunscribirse también en términos de sus efectos enunciativos. Y lo mismo puede señalarse con respecto de los componentes temáticos. El análisis enunciativo, en la medida en que trascienda la perspectiva lingüística, se presenta de forma posterior a los rasgos retóricos y temáticos, que contribuyen a informarlo pero son diferenciables entre sí. Steimberg aún agrega que el acuerdo en el empleo de estas tres entradas clásicas dependerá de la perspectiva analítica desde la que se convoque. En principio, puede señalarse el poder descriptivo que surge de la coincidencia en su reconocimiento.

Estos tres conceptos, además de otros que ya serán explicados, serán tomados como criterios en el momento de análisis de los dispositivos elegidos.

---

<sup>46</sup> Ibidem.

<sup>47</sup> Ibidem.

<sup>48</sup> Ibidem.

<sup>49</sup> Ibidem, p.45.



8.1.2. Principios de la enseñanza según la pedagogía crítica.

Para reflexionar sobre los nuevos dispositivos disponibles en internet, realizados por las instituciones culturales y sus diferentes modos de interacción con el público, resulta fundamental tener en claro cuáles son los principios de la enseñanza que considero imprescindibles a la hora de analizar un dispositivo, si pueden ser considerados herramientas pedagógicas que colaboran con la enseñanza artística o si son estratégicas herramientas de difusión de la obra de arte y de la propia institución. Subrayo la importancia de volver al pasado, a la época en que fue escrito el libro “Pedagogía del Oprimido” de Paulo Freire<sup>50</sup>, aunque viviendo hoy en democracia en América Latina, ya que sus principios nos ayudan a reflexionar sobre la educación en la actualidad, y por lo tanto, sobre los dispositivos que estaremos tratando.

El primer concepto clave de todo el libro es el de “la educación como práctica de la libertad”: “Se hace indispensable que los oprimidos, en su lucha por la liberación, no conciban la realidad concreta de la opresión como una especie de “mundo cerrado” (en el cual se genera su miedo a la libertad) del cual no pueden salir, sino como una situación que sólo los limita y que ellos pueden transformar. Es fundamental entonces que, al reconocer el límite que la realidad opresora les impone, tengan, en este reconocimiento, el motor de su acción liberadora”<sup>51</sup> (Freire, 2002:39). Dicha acción sólo se hace posible con la praxis constante: reflexión y acción de los hombres sobre el mundo para transformarlo. Sin ella es imposible la superación de la relación opresor-oprimido. Esta superación exige la inserción crítica de los oprimidos en la realidad opresora con la cual objetivándola actúen simultáneamente sobre ella.

---

<sup>50</sup> El educador pernambucano Paulo Freire (1921-1997) escribe el libro “Pedagogía del Oprimido” antes del golpe militar de 1964 en Brasil. En esta época, Freire está encargado por el Ministerio de Educación y Cultura de Brasil del sector de alfabetización de adultos. Tras sus primeras experiencias junto a su equipo, llegan a alfabetizar 300 cortadores de caña de azúcar en 45 días en la ciudad de Angicos (RN), lo que después consolida el *método Paulo Freire* en 1962. João Goulart, presidente de Brasil en aquel entonces, lo invita a realizar una Campaña Nacional de Alfabetización que tiene como principal objetivo alfabetizar 2 millones de personas en 20.000 *Círculos de Cultura* y centros de cultura popular en todo Brasil. El “movimiento de educación de base”, patrocinado por el episcopado brasileño, toma el “método Paulo Freire” como línea programática. Con el golpe militar, esta movilización social es reprimida, Freire es considerado subversivo, cae preso y luego es exiliado.

Freire, Paulo. *Pedagogía del oprimido*. 1ª edición, Buenos Aires. Siglo XXI Editores Argentina, 2002.

<sup>51</sup> *Ibidem*, p.39.

“Cuanto más descubren las masas populares la realidad objetiva y desafiadora, sobre la cual debe incidir su acción transformadora, más se “insertan” en ella críticamente”<sup>52</sup> (Freire, 2002). La pedagogía del oprimido que, en el fondo, es la pedagogía de los hombres que se empeñan en la lucha por su liberación tiene en ella sus orígenes. Sólo cuando los oprimidos descubren nítidamente al opresor, y se comprometen en la lucha organizada por su liberación, empiezan a creer en si mismos, superando así la complicidad con el régimen opresor. Este descubrimiento no puede darse sólo a nivel intelectual, sino que debe estar asociado a un intento serio de reflexión, a fin de que sea praxis. Para ello, un diálogo crítico y liberador es una buena herramienta de acción. En este sentido, educadores y *educandos*<sup>53</sup>, liderazgo y masas, se encuentran en la tarea de asumir que ambos son sujetos de acción; no sólo de asumir este hecho y así tratarlo críticamente, sino también para recrearlo. Al alcanzar este conocimiento de la realidad, a través de la acción y reflexión en común, se descubren siendo sus verdaderos creadores y re-creadores. De este modo, la presencia de los oprimidos en la búsqueda de su liberación no es solamente una seudoparticipación, sino la del verdadero compromiso social.

Aplicando este primer concepto a la tesis, el principio fundamental de un dispositivo educativo debería ser el del estímulo constante y la reflexión crítica. Su característica, en cuanto al contenido, no debería ser verse limitado, sino al contrario, ver como este dispositivo se expande libremente hacia otros contenidos relacionados a él.

El segundo concepto tomado es “la concepción bancaria de la educación”<sup>54</sup> (Freire, 2002). “En ella, el educador aparece como su agente indiscutible, como un sujeto real, cuya tarea indeclinable es “llenar” a los *educandos* con los contenidos de su narración. Contenidos que sólo son retazos de la realidad, desvinculados de la totalidad en que se engendran y en cuyo contexto adquieren sentido. En estas disertaciones, la palabra se vacía de la dimensión concreta que debería poseer y se transforma en una palabra hueca,

---

<sup>52</sup> Ibidem, p.45.

<sup>53</sup> El término educandos en la pedagogía de Paulo Freire, es utilizado para denominar a las personas que están siendo educadas. Ibidem.

<sup>54</sup> Ibidem, p.71.

en verbalismo alienado y alienante. De ahí que sea más sonido que significado y, como tal, sería mejor no decirla”<sup>55</sup> (Freire, 2002).

Este tipo de narración conduce a la memorización mecánica de los contenidos narrados y transforma el *educando* en especies de vasijas que deben ser llenadas por el educador. Cuanto más haya llenando este recipiente con sus contenidos, mejor educador será. Mientras más se dejen llenar, mejor *educandos* serán. De este modo, la educación se transforma en un acto de depósito de contenidos. Es la concepción “bancaria” de la educación, dónde los *educandos* reciben la información, o el contenido, lo guardan o lo archivan. En realidad, según Freire, lo que ocurre en esta relación, en la visión distorsionada de la educación dónde educador y *educando* se archivan mutuamente, no existe creatividad alguna, no existe transformación ni saber. “Sólo existe saber en la invención, en la reinención, en la búsqueda inquieta, impaciente, permanente que los hombres realizan en el mundo, con el mundo y con los otros”<sup>56</sup> (Freire, 2002).

Aplicando este segundo concepto a esta investigación, los dispositivos que vamos a analizar no deberían ser retazos de la realidad, ni carecer de contexto, al contrario, deberían estimular la creatividad, la reinención y una búsqueda permanente de parte de quien los utiliza.

Según el autor, nadie educa a nadie, así como tampoco nadie se educa a sí mismo, los hombres se educan en comunión, y el mundo es el mediador. De este modo, el educador ya no sólo es el que educa sino es aquel que, en tanto educa, es educado a través del diálogo con el *educando*, quien, al ser educado, también educa. Ambos son parte del proceso de aprendizaje y crecen juntos, nace la “educación problematizadora”<sup>57</sup> (Freire, 2002), de carácter reflexivo, que implica un acto permanente de descubrimiento de la realidad. Este es el tercer concepto tomado de la pedagogía de Paulo Freire. Mientras la educación bancaria pretende mantener al individuo en la inmersión, la educación problematizadora, al contrario, busca la emergencia de las consciencias, de la que resulta

---

<sup>55</sup> Ibidem, p. 71.

<sup>56</sup> Ibidem, p.73.

<sup>57</sup> Ibidem, p.88.

su inserción crítica en la realidad. “Cuanto más se problematizan los *educandos*, como seres en el mundo y con el mundo, se sentirán mayormente desafiados. Cuanto más desafiados, más obligados se verán a responder al desafío. Desafiados, comprenden el desafío en la propia acción de captarlo. Sin embargo, precisamente porque captan el desafío como un problema en sus conexiones con otros, en un plano de totalidad y no como algo petrificado, la comprensión resultante tiende a tornarse crecientemente crítica y, por esto, cada vez más desalienada”<sup>58</sup> (Freire, 2002). En la práctica problematizadora los *educandos* van desarrollando su capacidad de comprensión del mundo, en sus relaciones con él, la realidad está en permanente transformación, en proceso, lo opuesto de la práctica bancaria que propone la inmovilidad.

Aplicando este tercer concepto a esta investigación, un dispositivo educativo debería proponer desafíos y tratar de desarrollar la capacidad de comprensión del mundo de quien lo utiliza.

El cuarto concepto, el que en realidad es una extensión de la educación problematizadora y sirve de herramienta para que esta ocurra, es la “dialogicidad de la educación”<sup>59</sup> (Freire, 2002). “El diálogo es una exigencia existencial. Y siendo el encuentro que solidariza la reflexión y la acción de sus sujetos encauzados hacia el mundo que debe ser transformado y humanizado, no puede reducirse a un mero acto de depositar ideas de un sujeto en el otro, ni convertirse tampoco en un simple cambio de ideas consumadas por sus permutantes. Tampoco es discusión guerrera, polémica, entre dos sujetos que no aspiran a comprometerse con la pronunciación del mundo ni con la búsqueda de la verdad, sino que están interesados solamente en la imposición de su verdad”<sup>60</sup> (Freire, 2002). Para el autor, el diálogo es un acto creador que se construye permanentemente, por eso no puede ser un instrumento de conquista de uno hacia el otro. Su fundamento está en el amor, en la valentía, en el compromiso, en la humildad, no en el temor, en la dominación, en la autosuficiencia. “Sin que exista fe en los hombres, el diálogo es una farsa o, en la mejor de las hipótesis, se transforma en manipulación paternalista (...). Sería una contradicción

---

<sup>58</sup> Ibidem.

<sup>59</sup> Ibidem, p. 99.

<sup>60</sup> Ibidem, p. 101.

si, en tanto amoroso, humilde y lleno de fe, el diálogo no provocase este clima de confianza entre sus sujetos. Por esa misma razón, no existe esa confianza en la relación antidialógica de la concepción “bancaria” de la educación”<sup>61</sup> (Freire, 2002). Tampoco hay diálogo si no hay esperanza, según Freire, la esperanza está en la raíz de la inconclusión de los hombres, a partir de la cual se mueven éstos en permanente búsqueda. Esta búsqueda nunca ocurre de forma aislada, sino, siempre en comunión con los demás hombres. El diálogo implica un pensar crítico, sin él, no existe la verdadera educación. “La educación auténtica no se hace de A hacia B, o de A sobre B, sino de A con B, con la mediación del mundo”<sup>62</sup> (Freire, 2002).

Aplicando este cuarto concepto a esta investigación, el dispositivo educativo debería buscar el diálogo, la interacción con el otro, lo que promovería el desarrollo del pensamiento crítico.

---

<sup>61</sup> Ibidem, p. 105.

<sup>62</sup> Ibidem, p. 108.

### 8.1.3. Los niveles de apreciación estética.

Además de entender y reflexionar sobre los principios de enseñanza de Paulo Freire, también se hace fundamental encarar esta tesis teniendo en cuenta la investigación realizada por Abigail Housen<sup>63</sup>, con respecto a la clasificación de los niveles de comprensión estética.

Resulta muy difícil demostrar, brevemente, la profundidad y complejidad del trabajo de Housen. Lo que se presenta aquí son solamente algunos conceptos clave respecto a su clasificación. Este conocimiento es interesante para el docente cuando pretende introducir actividades con lectura de imágenes en la enseñanza artística. Sin embargo, en esta tesis, voy a tomar el concepto de apreciación estética que está subdividido en cinco niveles para analizar cuáles son los criterios que utiliza cada institución para encarar sus dispositivos en cuanto al destinatario/público. En otras palabras, y atendiendo a los niveles descriptos: poner de manifiesto a qué destinatarios apunta cada institución cuando realiza sus dispositivos.

A través de varios estudios, involucrando a doscientas personas, Housen determinó la existencia de cinco tipos de lectores<sup>64</sup>: descriptivo o narrativo, constructivo, clasificatorio, interpretativo, re-creativo. Además, con estos nombres, denomina los niveles del desarrollo estético. Por lo tanto, se puede hablar en el nivel clasificatorio, o en el nivel constructivo, por ejemplo.

En el primer nivel (descriptivo), están las personas con poco contacto con las artes. Se impresionan con el título de la obra al leerla. Las formas y los colores son siempre mencionados. Le prestan mucha atención a los aspectos más llamativos del trabajo o eligen aleatoriamente algunos detalles para el análisis: “fijáte aquellos veleros grandes”,

---

<sup>63</sup> Housen, A. El ojo del espectador: medición del desarrollo estético. Cambridge, 1983. Tesis de doctorado, Universidad de Harvard.

<sup>64</sup> En inglés el término es *viewer*. En la traducción en castellano podríamos pensar en lectores, observadores, espectadores, receptores, etc.

“ a mí me gusta aquella roca” (Housen, 1983)<sup>65</sup>. Este lector lidia con la obra como si esta fuese algo vivo y sus observaciones caracterizan las figuras y las formas como si estuviesen en movimiento. Se comportan como un narrador de una película, que oscila entre ser un observador o un participante: “yo estoy pensando en la sensación del sol, de sentarme en la playa con el calor del sol”<sup>66</sup> (Housen, 1983).

La cuestión básica para el primer nivel es lo que la obra significa a partir de la forma, del color y del tema. Es una lectura egocéntrica, porque el observador solamente considera su punto de vista: “es un buen cuadro...el globo rojo me hace acordar a mi abuela que me llevaba al circo”, “no es un trabajo que yo haría”, “todo parece medio dado vuelta”<sup>67</sup>. De esta forma, la obra será buena si el tema representado en el bastidor es de su agrado y si corresponde a sus patrones y creencias personales. En general, este lector mira la imagen de manera rápida y superficialmente, debido a la distancia con los trabajos de arte.

En el segundo nivel (constructivo), el análisis no presenta la arbitrariedad del nivel anterior. Ahora, el lector relaciona las partes de la imagen con su totalidad, demostrando la percepción de una jerarquía en los elementos. Su objetivo es edificar algún tipo de estructura para leer. Como esta estructura está formada por reflexiones acerca de su propia vida, él intenta descubrir como el trabajo de arte se encastra en aquello que él ya conoce sobre el mundo. Quiere saber lo que la obra significa, dentro de ciertos patrones, como habilidades, competencias y valores. La gran cuestión ahora es: ¿cómo esto está hecho? Por eso, a partir de este nivel, se inicia un interés por las propiedades formales de la obra considerada, ahora, como un objeto de arte: “estoy pensando sobre la textura”, “hay un buen colorido”, “estoy tratando de entender porque el gris fue colocado allí...”<sup>68</sup>. Él menciona la técnica que en el cuadro fue utilizada, y si está bien hecho o no, juicio decisivo en su lectura de la obra. La capacidad del artista, su dominio técnico, el trabajo arduo, son criterios para juzgar el trabajo. El juicio está basado en aquello que él cree que es verdad, lo correcto, el bien o lo apropiado. La base para la lectura está formada por las

---

<sup>65</sup> Las citas mencionadas se refieren a la obra “Las bañistas” (P. Picasso, 1918), cuya reproducción fue utilizada en la investigación de Housen. Ibidem, p. 142.

<sup>66</sup> Ibidem.

<sup>67</sup> Ibidem, p. 144.

<sup>68</sup> Ibidem, p. 145.



experiencias, recuerdos y por la percepción del mundo alrededor. Es común que la persona diga: “pero esto está fuera de proporción!” Ella compara la pintura con el mundo que ve y conoce, con su propia experiencia, y por eso quiere que la obra sea realista: “a mí realmente no me gustan las cosas abstractas mezcladas con las cosas que son reales”<sup>69</sup>.

En este nivel, el arte es concebido como si tuviese una función utilitaria y funcional. El objeto estético debe servir a un objeto, que puede ser moral, didáctico o práctico: “debe haber llevado mucho tiempo”, “debe valer mucho”, “debe ser muy difícil de hacer”<sup>70</sup>.

La mirada del lector clasificatorio en el tercer nivel puede ser comparada con un diagnóstico. Él agrega a su lectura las cuestiones “quien” y “por qué”. Para comprender la obra, él busca tanto las informaciones presentes en la propia imagen, sus formas, colores, líneas, etc., como informaciones de la historia del arte. Lo que este lector pretende es relacionar la obra en un contexto de informaciones. Su estrategia es buscar información para decodificarla y conectarla en su archivo de datos. Toda información es valiosa y debe ser preservada. Utiliza todo tipo de información: origen, estilo, fechas, influencias históricas, contextualización del artista, coherencia formal, etc. A él le gusta diseccionar la obra y se siente recompensado al desvendar, con éxito, sus estructuras escondidas cuando descifra imágenes y las clasifica correctamente dentro de un contexto estético, formal e histórico. El proceso de lectura aquí es, simultáneamente, clasificar, rotular, catalogar y archivar detalles y hechos de la historia del arte: “Estoy intentando leer qué rol el rojo desempeña aquí” “¿Quién hizo eso? ¿Picasso?”<sup>71</sup>.

El lector del tercer nivel también tiene un costado subjetivo y arbitrario, hace asociaciones con sus experiencias, aunque su habilidad analítica hace que él sea más objetivo, retirando de la propia obra las evidencias de su análisis. Él sabe que sus emociones no deben intervenir en la interpretación de la obra. Emociones y preferencias son disimuladas por justificativas intelectualizadas. Asociaciones y evaluaciones ahora se refieren a patrones y reglas aceptadas socialmente.

---

<sup>69</sup> Ibidem, p. 147.

<sup>70</sup> Ibidem, p. 149.

<sup>71</sup> Ibidem, p. 153.

En el cuarto nivel, la respuesta estética es mucho más individualizada. El lector interpretativo es menos objetivo que en la etapa anterior, apesar de ser capaz de decodificar y clasificar un trabajo de arte. La interpretación está basada tanto en las informaciones presentes en la propia imagen, como también en la intuición y en una memoria cargada de afectos. Si en el nivel anterior las emociones eran evitadas, ahora estas resurgen, proporcionando una interpretación más sutil y global. El análisis riguroso no es totalmente rechazado, pero está directamente relacionado a la emoción entre la obra y el lector. Su interés en los aspectos afectivos es evidente: “Y la manera cómo las manos de las otras mujeres están entrelazadas y quieren tocar o agarrar algo, pero no existe nada para ser tocado”, “Usted puede oír su grito, aunque sepa que esto es una pintura”<sup>72</sup>.

A diferencia de las asociaciones hechas en las primeras etapas, las asociaciones del cuarto nivel involucran al grupo. El lector tiene conciencia de que sus declaraciones pueden ser justificadas de manera que los otros perciban su punto de vista. La diferencia entre el análisis del lector clasificatorio e interpretativo aparece principalmente por la diferencia en el rigor de la construcción del análisis. En el tercer nivel, el lector construye su crítica, pieza por pieza, y justifica sus argumentos por la propia obra. Es como si es desarmara la estructura de la obra para construir sus argumentos. Sin embargo, el lector interpretativo es menos riguroso cuando construye su argumento. Las justificaciones y las explicaciones aún existen, pero no dominan su respuesta. Él percibe que puede haber muchas respuestas diferentes para un trabajo de arte, incluso de un único observador durante la misma lectura. Se pueden observar los comentarios de placer y satisfacción en su análisis: “A mi me gusta mucho esta imagen”, “A mi me gusta la textura de la superficie de la pintura y de los colores”<sup>73</sup>.

El lector del quinto nivel (recreativo) se acerca a la obra con conocimiento sobre arte en general y, frecuentemente, sobre la obra que está observando. Su acercamiento es la de un amigo, toma la obra en serio y cree en esta: “Lo que yo diré sobre el cuadro elimina, al

---

<sup>72</sup> Ibidem, p. 159-160.

<sup>73</sup> Ibidem, p. 160-161.

máximo posible, la relación con el resto del trabajo del artista”, “Esta es otra manera que Picasso encuentra para transformar nuestras expectativas”,<sup>74</sup>.

Son características fundamentales del lector recreativo: mucha experiencia en analizar obras de arte, una mente crítica y una postura responsable. Él lee la imagen en muchos niveles porque sabe que esta se comunica a través de juegos visuales, de ambigüedades y de paradojas. Se preocupa en descubrir los problemas, las elecciones y las soluciones que el artista confronta, considera y soluciona. En su lectura, está siempre cambiando las preguntas entre “qué” y “cómo”, lidiando con sugerencias, posibilidades y transformaciones que están codificadas en las obra: “La magnífica figura parada, con el gris de arena, sugiere algo más controlado, no exactamente amenazador, pero levemente pesimista”,<sup>75</sup>.

Este lector conoce el rol que los sentimientos y los recuerdos afectivos desempeñan en la interpretación de los símbolos. Esta posición, que parece infantil, es complementada por un ojo entrenado. El lector confía en su visión clara y selectiva y usa patrones comprobables. Él sabe que la obra tiene una historia, que demanda reconocimiento y aceptación, es capaz de reflexionar sobre el objeto de arte, sobre si mismo y sobre su experiencia estética que está fundada en el equilibrio entre la cognición y la emoción. No existe una cuestión central que sea dominante en la respuesta estética de un quinto nivel, pero si una interacción entre varias preguntas: “qué”, “cómo”, “quién”, “por qué” y “cuándo”. Preocupaciones acerca de lo que él puede ver y lo que está implícito hace que sienta, analice e interprete el trabajo en diferentes niveles. Esta recreación permite que el lector haga una conexión con la recreación de su propia manera de ser y de vivir.

En resumen, lo que puede observarse es que las habilidades de lectura crecen en la medida que el lector va evolucionando a través de los niveles. Al principio, toda lectura es realizada a partir de un punto de vista egocéntrico e ingenuo, que considera apenas el conocimiento personal del lector. Luego, el lector utiliza un conocimiento más general y finalmente, interactúa con el conocimiento estético propiamente dicho.

---

<sup>74</sup> Ibidem, p. 162-167.

<sup>75</sup> Ibidem, p. 164-165.

El desarrollo estético continúa durante toda su vida, lo que no quiere decir que todos los adultos alcancen los niveles más avanzados. Las investigaciones muestran que existen adultos en todas las etapas mientras que los niños de primaria, por ejemplo, se encuentran todos en el primer nivel. Lo que favorece el desarrollo estético es la frecuencia con la que el individuo se encuentra con el arte. En estas observaciones de Housen, se percibe que las personas que alcanzaron los niveles más altos son profesores y críticos de arte, profundamente involucrados con el mundo del arte. Sin embargo, uno de los objetivos de la enseñanza del arte hoy es la formación estética. Por lo tanto, el desarrollo de las habilidades apreciativas es un derecho de todos, no solamente de los profesionales del arte. Según Housen “el arte, uno de los medios primarios para conocerse a si mismo y el mundo, es construido sobre símbolos que requieren habilidades por parte del usuario, habilidades que van más allá de descifrar los significados referenciales”<sup>76</sup>.

Ya es un consenso la idea de que todo alumno debe tener la oportunidad de interpretar los símbolos de arte, porque la dimensión estética es una parte fundamental del potencial humano. Es muy importante que se conozca profundamente la estructura del desarrollo estético para permitir al *educanda* la mayor riqueza posible durante su apreciación estética, que es un momento privilegiado de interpretación. De esta forma, en la creación de propuestas pedagógicas, algunas cuestiones deben estar implícitas: “qué”, “cómo”, “por qué” y “cuándo”. Las tres primeras, más conocidas por los docentes de artes, corresponden a los contenidos, metodologías y objetivos didácticos. Sin embargo, la cuestión “cuándo” es tan importante como las otras, porque corresponde a la adecuación de las propuestas a los intereses y necesidades del *educando*: “¿Qué puede comprender el *educando* en un determinado momento escolar? ¿Qué puede hacer el docente de arte para promover el crecimiento de la lectura en el *educando*? Además, fuera del contexto escolar, en el contexto de educación informal: ¿Cómo se puede trabajar con un sujeto, sea un niño, un joven o un adulto, en una muestra de un museo? ¿Cómo se puede desarrollar un dispositivo educativo, teniendo en cuenta estos niveles de clasificación?

---

<sup>76</sup> Ibidem, p. 192.

Ciertamente estos estudios ofrecidos por teóricos del desarrollo estético pueden proporcionar al docente de arte condiciones para promover programas y dispositivos adecuados a las necesidades de cada situación de vida del ser humano. En esta investigación, mi objetivo es otro, y las razones por las que incorporé se encuentran ligados con el análisis.

## 9. Análisis de los dispositivos

Para realizar el trabajo de indagación, he tomando como base la investigación de tipo cualitativo que se describe en “La educación de la mirada”(2008)<sup>77</sup>, que participa del enfoque denominado teoría fundamentada. “La teoría fundamentada no constituye un método o una técnica específica, sino que es más bien un estilo de hacer análisis cualitativo que incluye una serie de herramientas metodológicas distintivas, como el muestreo teórico y la realización de comparaciones constantes”<sup>78</sup>. Con este sentido, la elaboración de herramientas para la recolección de datos (algunos ejemplos de cuadros de doble entrada se incorporan más adelante), me permitió focalizar en la descripción de lo que cada dispositivo ofrece, para luego realizar las comparaciones y el análisis de los veinticinco dispositivos que configuran el corpus, los que atienden a la enseñanza de las artes de las cuatro instituciones culturales elegidas de Brasil y Argentina: Itaú Cultural, MACRO, Pinacoteca del Estado de San Pablo y Museo Nacional de Bellas Artes.

Parto de una pregunta: ¿De qué manera se articula cada dispositivo en la página de su respectivo centro cultural y qué aspectos contribuyen a delinear su papel a partir de esto? Realicé la lectura de cada dispositivo, en su totalidad, e interactué en todos los juegos disponibles indagando qué se dice de los dispositivos a los docentes de artes y cómo se propone a enseñar arte a sus públicos (niños, adolescentes, adultos o público en general - cuando la institución no determina a quien está destinado el dispositivo). De esta manera, fue posible realizar un instrumento, en formato de tabla, con distintas categorías que me permitió sistematizar los ejes fundamentales para la descripción, comparación y análisis de cada dispositivo en relación a los dispositivos pertenecientes de la misma institución y, posteriormente, la comparación y análisis con los demás dispositivos de las otras instituciones.

Se podría definir dos tipos de categorías: la primera, atiende a las propiedades de cada dispositivo:

---

<sup>77</sup> Cruder, Gabriela, 2008, p. 69.

<sup>78</sup> Ibidem, p. 70.

- . Recorrido inicial;
- . Público/destinatarios;
- . Estructura organizativa;
- . Introducción;
- . Página inicial;
- . Ingreso;
- . Botones o herramientas;
- . Animaciones;
- . Juegos.

La segunda, atiende al marco teórico de esta tesis:

- . Profundización, ampliación de la temática abordada y estímulo a la investigación;
- . Material para docentes;
- . Tipos de textos;
- . Posibles lectores de los textos escritos (según los niveles de Abigail Housen);
- . Principios pedagógicos atendiendo a lo expuesto por Paulo Freire;
- . Rasgos temáticos, retóricos y enunciativos retomando los conceptos trabajados por Oscar Steimberg.

En adelante, recurriendo a los conceptos ya explicitados, se procederá a la descripción, comparación y análisis en lo que respecta a los dispositivos elegidos para la realización de este estudio. Con este motivo incorporé a continuación el instrumento que ha

permitido organizar y sistematizar la descripción de cada uno de los dispositivos. Las posibles variaciones de algunos de los ítems del cuadro están asociadas a las características propias de cada dispositivo.

Dispositivos de la institución seleccionada	Nombre del dispositivo	Nombre del dispositivo	Nombre del dispositivo	Nombre del dispositivo
Recorrido inicial hasta llegar a los dispositivos				
Público				
Estructura organizativa				
Introducción				
Página inicial				
Ingreso				
Botones o herramientas				
Animaciones				
Juegos				
Profundización, ampliación de la temática abordada, estímulo a la investigación				
Material para docentes				
Tipos de textos				
Posibles lectores de los textos escritos según los niveles de Abigail Housen (1-5)				
Principios de la enseñanza según la pedagogía crítica de Paulo Freire				
Rasgos temáticos				
Rasgos retóricos				
Rasgos enunciativos				

De modo tal que el lector tenga presente cada uno de los dispositivos que serán descriptos y analizados más adelante, ofrezco el siguiente cuadro:



Itaú Cultural	Arte Efímero	¿Esto es una foto?	Academicismo: misión imperdible	¿Esto es arte?	Modernismo paso a paso	Artistas viajeros	
MACRO	Manual y práctica CAJA TIPOGRÁFICA para armar poemas visuales	¿Por qué son tan geniales?	Otiuras	Recolecta	Conversación sobre la hierba	Vivo-dito	
Pinacoteca del Estado de San Pablo	Símbolos	Dominó Interpretativo	Palabras	Dominó Tradicional	Juego de la Memoria	Cadáver Exquisito	Rompecabezas
Museo Nacional de Bellas Artes	Trabajadores	Chicos	Retratos	Figura Humana	Paisajes	Animales	

Durante los dos años de estudio, desde que comenzó esta investigación, pudo observarse que algunos de los dispositivos poseen una vida-útil en Internet de mediano a largo plazo. Aunque la institución siga desarrollando nuevos recursos, el dispositivo analizado, en el caso de Itaú Cultural, permanece en la página oficial del instituto.

En el caso de MACRO, los dispositivos no fueron renovados hasta el presente, tampoco hay una renovación de recursos.

En el caso de la Pinacoteca, se agregaron nuevos dispositivos interactivos con la misma estética de juego anterior, pero los dispositivos analizados aún permanecen en la página oficial.

En el caso del MNBA, hubo un gran cambio en la página del museo producida a través de la incorporación de los juegos interactivos. Sin embargo el enlace que estaba en Internet con el dispositivo analizado ya no está disponible en las páginas de búsqueda.

De esta forma, podemos observar lo efímero de estos recursos en Internet, aunque algunas de estas instituciones todavía mantienen en sus páginas el trabajo creado por el equipo educativo de la institución, como es el caso del Itaú Cultural, del MACRO y de la Pinacoteca del Estado de San Pablo.

Las tablas que contienen la información, en la que se basa la presentación que se ofrece a continuación para cada uno de los dispositivos analizados, se encuentran disponibles al finalizar este apartado.

Las descripciones previas a la sistematización que constan en cada una de las tablas se encuentran disponibles para la lectura en el anexo.

## 9.1. Itaú Cultural

Desde el recorrido inicial, hasta llegar a los dispositivos, se observa la presencia de un marco institucional con el logo de Itaú Cultural. El recorrido es complejo, Itaú posee muchos proyectos en desarrollo y una activa participación en Internet. Los proyectos se actualizan permanentemente, en consecuencia, queda cada vez más distante el link titulado “Recorridos Educativos”, nuestro objeto de análisis.

Todos los dispositivos poseen rasgos temáticos que abordan aspectos que impactan directamente el Arte de Brasil. Estos aspectos se diferencian por sus momentos históricos: “Arte Efímero”, como dice el título, trabaja con el arte efímero de Brasil de las décadas del 60 y 70; “¿Esto es una foto?”, aborda la fotografía de Brasil a partir de fotógrafos de varias épocas; “Academicismo: misión imperdible”, plantea un acercamiento a las obras de artistas académicos; “¿Esto es arte?”, trabaja con preguntas y respuestas frecuentes en el arte contemporáneo; “Modernismo: paso a paso”, explica el arte moderno de Brasil a partir de artistas de la época; “Artistas viajeros”, muestra los registros de los dibujantes que llegaron a Brasil entre los siglos XVI y XIX.

Al ingresar en “Recorridos Educativos”, es posible visualizar los títulos de los seis dispositivos. De esta manera, al encontrar el primero, es mucho más fácil encontrar a los demás dispositivos. Continúa presente el logo institucional de Itaú Cultural en la página de apertura. Sin embargo, el logo desaparece al entrar en la página inicial de cualquier dispositivo y se abre una ventana distinta a la que se veía antes, una ventana de menos difusión de los proyectos y de más contenido educativo.

Es interesante observar que la institución no destina a ningún público específico este trabajo, con lo cual, cualquier persona tiene acceso a estos dispositivos. En este sentido, el trabajo busca llamar la atención a cualquier persona interesada por el arte. Sin embargo, el trabajo es menos efectivo por no estar dirigido a un público específico. Por ejemplo: el espacio “Arte Efímero” está disponible para un público de todas las edades, mientras que “¿Esto es Arte?”, está destinado a los niños y adolescentes. Un adulto que ingrese por este dispositivo, puede perder el deseo de ver el resto porque sabe que no está hecho para él. A su vez, un niño que ingrese por “Arte Efímero” puede perder el deseo de entrar a otro dispositivo porque se dio cuenta que el contenido es demasiado difícil para él. Esta cuestión será trabajada con más detalle más adelante, cuando se retome lo

atinente al público, a través del marco analítico que proporciona el trabajo de Abigail Housen.

Todas las introducciones son muy dinámicas, revelan parte del concepto que se va a ver en seguida. Las páginas iniciales siguen la estética de la introducción, en general, son bastante ordenadas y todas son interactivas. Las entradas a cada dispositivo poseen su particularidad. Uno puede ingresar por el nombre del artista en “Arte Efímero”; por imágenes en “¿Esto es una foto?” y “Academicismo: misión imperdible”; por preguntas en “¿Esto es arte?”; por los temas centrales en “Modernismo paso a paso”; por artistas e imágenes a través de una línea de tiempo en “Artistas Viajeros”.

La estructura organizativa de todos los dispositivos es muy parecida, salvo por el dispositivo “Academicismo: misión imperdible” que no posee juegos o animaciones, porque, en definitiva, el dispositivo ya es el juego en sí mismo. Las estructuras presentan entonces: una página inicial; el ingreso; botones y herramientas; animaciones y juegos.

Los botones y herramientas son bastante claros, funcionales e interactivos, salvo en “Academicismo: misión imperdible”, donde los botones no lo son tanto, uno debe encontrarlos en el paisaje; y en “¿Esto es Arte?”, hay un exceso de colores en los textos y un movimiento que dificulta la lectura. Las animaciones y juegos están realizados con fines de entretenimiento y, además, pueden ayudar a explicar la temática abordada. Nunca hay vencedores o perdedores en los juegos, es sólo interacción. En el caso de “Academicismo: misión imperdible” y “Artistas viajeros”, no hay animaciones; y en “¿Esto es arte?” no hay juegos.

También podemos observar en estos dispositivos una preocupación por la profundización o ampliación de las temáticas abordadas, con lo cual el lector es estimulado a investigar y a buscar información permanentemente. Sin embargo, en “¿Esto es arte?”, no hay entradas para que el lector busque más información que, por lo general, están divididas en: *libros*, *links* y *para dar clase*. Existe una preocupación institucional al resaltar que Itaú Cultural no se responsabiliza por el contenido de los links o páginas externas indicadas.

Con excepción de “¿Esto es Arte?”, todos los dispositivos poseen una ficha técnica destinada al docente (ver: *Para dar clase o Ficha de contenidos*). El objetivo de este documento (carta) es acercar esta herramienta de apoyo al aula donde el profesor pueda visualizar rápidamente todo el contenido del dispositivo. La carta es solamente informativa, porque supuestamente el dispositivo sería la herramienta que debería ser explorada con más profundidad tanto por el docente como por sus alumnos.

De los dispositivos que presentan estas cartas dirigidas al docente, podemos destacar dos que hacen referencia a la currícula escolar. De esta forma, podemos observar una preocupación que va más allá de la realización del dispositivo, y que está en relación directa con las políticas públicas de la educación en Brasil. Es el caso de “¿Esto es una foto?” y “Artistas Viajeros”.

En la carta dirigida al profesor de “¿Esto es una foto?” encontramos:

“As escolas de ensino fundamental e médio não têm em seus currículos uma disciplina intitulada “fotografia”, então como trabalhar esse recurso/linguagem nas diversas áreas do ensino? A fotografia, al lado de outras expressões artísticas, é vista como importante recurso na valorização dos objetivos gerais dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) em Arte. A fotografia como linguagem artística, como fonte de conteúdos e informações garante, a um só tempo, a democratização desse meio e a apropriação de uma linguagem que habilita o sujeito a analisar críticamente parte significativa da produção social de imagens”<sup>79</sup>.

En la carta destinada a los docentes de “Artistas Viajeros” aparece la frase:

---

<sup>79</sup> Las escuelas primarias y secundarias no poseen en sus currículas una disciplina titulada “fotografía”, entonces ¿cómo trabajar este recurso/lenguaje en las diferentes áreas de la enseñanza? La fotografía, al lado de otras expresiones artísticas, es vista como un importante recurso en la valorización de los objetivos generales de los Parámetros Curriculares Nacionales (PCN) en Arte. La fotografía como lenguaje artístico, como fuente de contenidos e informaciones garantiza, de una sola vez, la democratización de este medio y la apropiación de un lenguaje que habilita al sujeto el análisis crítico de parte significativa de la producción social de las imágenes.

“Veja no quadro a seguir como relacionar o percurso interativo ao conteúdo do currículo escolar”<sup>80</sup>.

También es interesante observar que las relaciones que aparecen en las listas de las cartas, con las temáticas abordadas, están generalmente vinculadas a la materia de Historia o Historia del Arte, no aparecen relaciones con otras materias en el caso de un proyecto interdisciplinario. A título de ejemplo, en la carta del dispositivo “Arte Efímera” aparece una lista que relaciona la Guerra Fría, el concepto abordado en el dispositivo como el Imperialismo norteamericano y la obra “Inserções em Circuitos Ideológicos – Projeto Coca-Cola<sup>81</sup>”, de Cildo Meireles, en 1970.

Tampoco se observa la apertura hacia otras expresiones artísticas, como la música, el cine, el teatro, la danza. No obstante, cabe mencionar que se percibe una rigurosidad en la enseñanza de las artes visuales y determinados movimientos artísticos en Historia del Arte. A título de ejemplo, en la carta de “Modernismo paso a paso” figuran los siguientes ítems:

- . Los conceptos del Modernismo, Arte Moderno, Arte Contemporáneo y Arte Académico;

- . El análisis comparativo entre las obras del Modernismo brasileño y las academias modernas y contemporáneas;

- . La relación entre las vanguardias artísticas europeas y la producción artística nacional;

- . La consolidación del Modernismo Brasileño con la Exposición Lasar Segall (1913), Exposición de Anita Malfatti (1917), Semana de Arte Moderno (1922), Manifiesto Pau-Brasil (1924) y Manifiesto Antropofágico (1928/29);

- . El análisis formal de una pintura moderna brasileña (Bananal, de Lasar Segall);

---

<sup>80</sup> Vea en el cuadro que sigue cómo relacionar el recorrido interactivo al contenido escolar.

<sup>81</sup> “Inserciones en Circuitos Ideológicos – Proyecto Coca-Cola”.

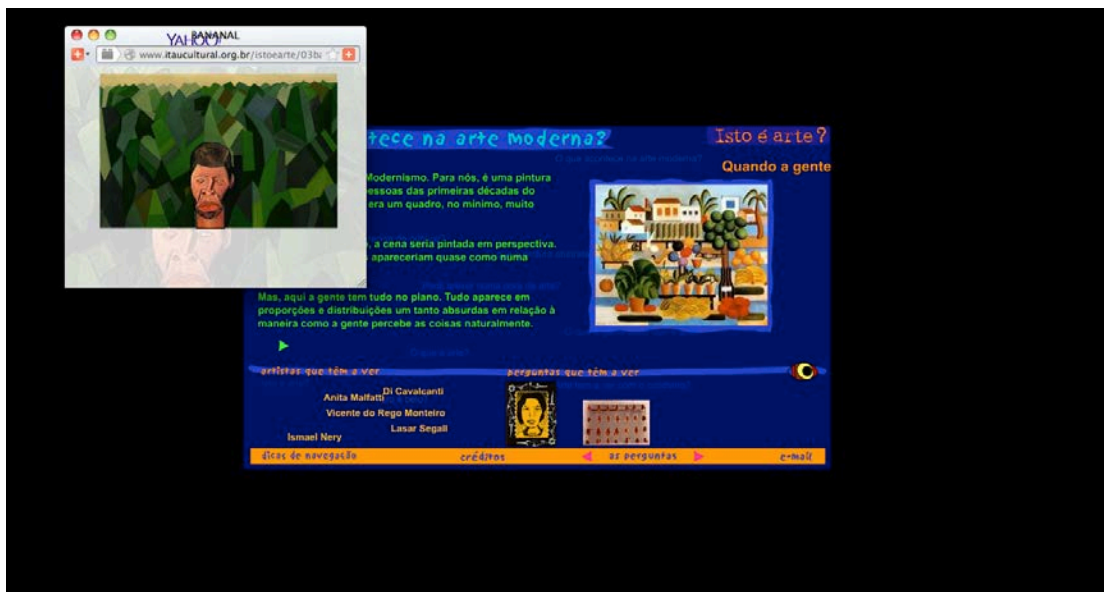
. El “Para saber más” que contextualiza y profundiza el desarrollo del arte moderno en Brasil;

. Relación de libros y páginas recomendadas para la ampliación del tema.

Al ingresar en este último ítem, para ver los libros y páginas que amplían la temática, nos encontramos con una línea de tiempo que explica en detalle parte de la historia del Modernismo Brasileño. De esta forma, se observa que hay una profundización de la temática en el dispositivo, pero no una ampliación de la misma que podría llegar a alcanzar otras áreas de la enseñanza.

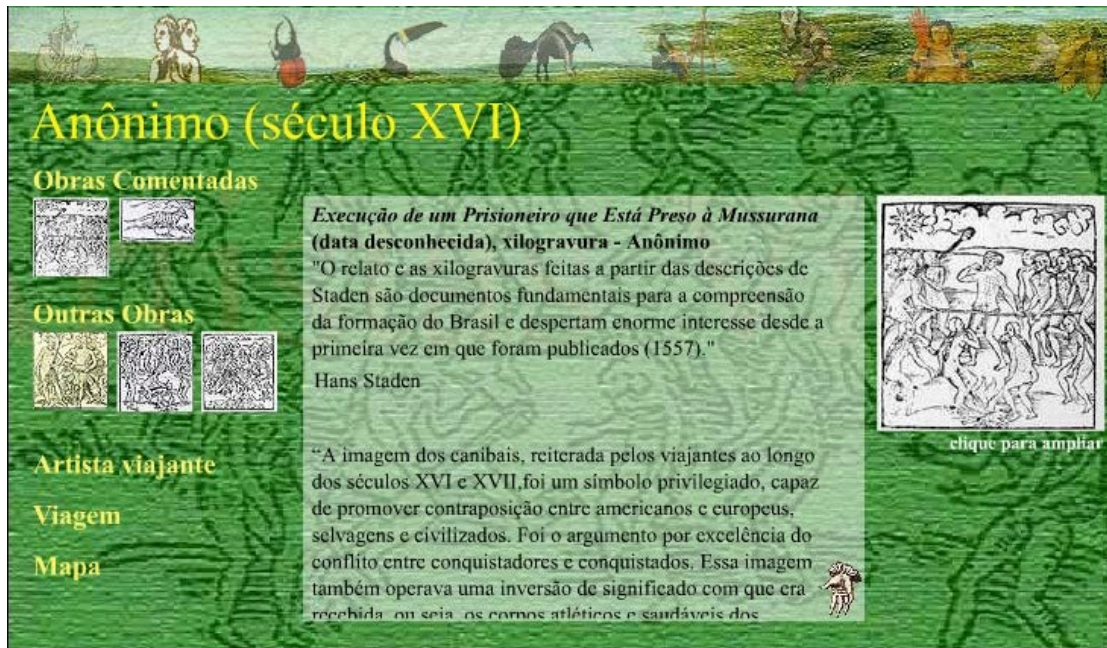
Luego de recorrer cada dispositivo de Itaú Cultural es posible identificar y definir cuáles son los rasgos temáticos, retóricos y enunciativos, señalados por Oscar Steimberg, para luego interpretarlos y compararlos.

Con respecto a los rasgos retóricos, todos los dispositivos son interactivos, claros y funcionales, excepto “¿Esto es arte?” y “Artistas viajeros”. Ambos son interactivos y funcionales pero no son tan claros como los demás dispositivos. En “¿Esto es arte?” se observa un exceso de colores y tipografía diferentes. Las frases y palabras en movimiento dificultan la lectura de la página.



¿Esto es Arte?

En “Artistas viajeros”, también se observa un diseño que atenta con la lectura una vez que los dibujos del fondo de la pantalla y las palabras en movimiento la interfieren, ya que si bien son atractivos en cuanto lo que ofrecen a la mirada, la información queda opacada.



**Anônimo (século XVI)**

**Obras Comentadas**

**Outras Obras**

**Artista viajante**

**Viagem**

**Mapa**

*Execução de um Prisioneiro que Está Preso à Mussurana (data desconhecida), xilogravura - Anônimo*

"O relato e as xilogravuras feitas a partir das descrições de Staden são documentos fundamentais para a compreensão da formação do Brasil e despertam enorme interesse desde a primeira vez em que foram publicados (1557)."

Hans Staden

"A imagem dos canibais, reiterada pelos viajantes ao longo dos séculos XVI e XVII, foi um símbolo privilegiado, capaz de promover contraposição entre americanos e europeus, selvagens e civilizados. Foi o argumento por excelência do conflito entre conquistadores e conquistados. Essa imagem também operava uma inversão de significado com que era recebida: ou seja, os canibais atléticos e saudáveis dos

clique para ampliar

“Artistas Viajeros”

El recurso de audio en todos los dispositivos es interesante y curioso al principio, cuando todavía se están descubriendo los botones y herramientas del dispositivo. Incluso es un recurso que auxilia a la interacción del lector con la página. Pero, al estar mucho tiempo en el dispositivo, sería preferible no escuchar el audio, o por lo menos debería existir la opción de anularlo. A título de ejemplo, en “¿Esto es Arte?” cada vez que uno hace click en un botón se escucha el acorde de un piano. Al principio, llama la atención, luego, se vuelve cansador mantener la lectura. Lo mismo sucede en “Artistas Viajeros”, se escucha constantemente el ruido de la selva, al hacer click en algún botón, surge un sonido tomado de la naturaleza.

La previsibilidad se acentúa y rutiniza el recorrido propuesto, haciendo previsible los posibles resultados de cada acción.



Los rasgos enunciativos de los dispositivos serán comprendidos con mayor profundidad cuando se entienda un poco más la relación entre los dispositivos y el público. Lo que puede observarse, en definitiva, es que la mitad de los dispositivos son compatibles con el público que podría llegar a hacer uso de ellos mientras que esto no ocurre con la otra mitad. Esto sucede porque los textos escritos que propone la institución presentan una forma muy compleja o poseen conceptos que difícilmente serían comprendidos por un niño o un adolescente, sin contar con ayudas.

En el dispositivo “Arte Efímero”, podemos leer varios textos de críticos de arte. Por ejemplo:

“Desestabilizar é a questão”<sup>82</sup>

“Agindo muitas vezes mais como um propositor de ações do que propriamente como um artista, no sentido tradicional do termo (...), Cildo Meireles, na série “Inserções em circuitos ideológicos”, por exemplo, opera como um provocador exemplar da ordem pública: aquele que anonimamente mostra ao outro como é possível interferir nas estruturas que simbolizam (e garantem) o poder, desestabilizando-as. Da “revolução” individual particular, passa-se a ações revolucionárias, públicas... Até poderia ter dito que, desestabilizar estruturas e códigos sociais a questão principal da obra de Cildo Meireles. Ou melhor, esta é a sua obra.”<sup>83</sup>

(Texto escrito por Tadeu Chiarelli sobre la obra de Cildo Meireles).

Este es un texto de contenido complejo para un niño, tanto por la forma como se presenta como por el contenido. Quizás sea un poco menos complejo para un alumno de secundaria o un adulto. Haría falta, de todas formas, la presencia de un docente de arte

---

<sup>82</sup> Desestabilizar es la cuestión

<sup>83</sup> Actuando muchas veces como un propositor de acciones que propiamente como un artista, en el sentido tradicional del término (...), Cildo Meireles, en la serie “Inserciones en circuitos ideológicos”, por ejemplo, opera como un provocador ejemplar de orden público: aquél que anónimamente muestra al otro como es posible intervenir en las estructuras que simbolizan (y garantizan) el poder, desestabilizándolas. De “revolución” individual particular, se transforma en acciones revolucionarias, públicas... Hasta podría haber dicho que, desestabilizar estructuras y códigos sociales es el tema principal de la obra de Cildo Meireles. O mejor, esta es su obra.

In: <http://www.itaucultural.org.br/efemera/cildo.html>

que pudiera acercarse a discutir estas cuestiones con quienes están haciendo uso de este dispositivo.

Siguiendo a Abigail Housen puede decirse que se trata de un texto comprensible para quienes están en los niveles clasificatorio, interpretativo o recreativo.

En “Artistas Viajeros” observamos un texto muy complejo para un niño, para un adolescente y para un adulto sin estudios artísticos. También haría falta la presencia de un docente que pudiera explicar y discutir la temática. Sería comprensible para quienes están en los niveles clasificatorios, interpretativos y recreativos. El texto se titula: “Abacaxi, melancias e outras frutas”, se refiere a una obra del artista Eckhout, y está escrito por la crítica de arte Ana Maria de Moraes Belluzzo.

“Eckhout corta o invólucro de alguns frutos com a intenção de lhes revelar o interior. A natureza perde a estranheza quando se humaniza, seja pelo embelezamento, seja se tornando objeto do prazer humano, seja posta a serviço do homem (...).  
As naturezas-mortas de Eckhout são alimento e por isso falam da fecundidade das terras brasileiras”<sup>84</sup>.

Por otro lado, estos dispositivos poseen un diseño interactivo que llamaría la atención de los niños y adolescentes. Obviamente, para llegar a un análisis realmente efectivo de esta interpretación, habría que realizar un trabajo de investigación en recepción, haber entrevistado a varias personas de distintas edades y observarlas mientras interactúan con los dispositivos. Por ahora, el análisis de estos dispositivos está vinculado a la producción de los mismos, pero como lo anticipé, la escritura prevé otro destinatario.

---

<sup>84</sup> Eckhout corta el envoltorio de algunos frutos con la intención de les revelar el interior. La naturaleza pierde la rareza cuando se humaniza, sea por embellezamiento, sea se transformando en objeto de placer humano, sea puesta a servicio del hombre (...). Las naturalezas-muertas de Eckhout son alimento y por eso hablan de fecundidad de tierras brasileñas. In:<http://www.itaucultural.org.br/viajantes/eckhout.html>

En los dispositivos “¿Esto es una foto?”, “¿Esto es arte?” y “Modernismo: paso a paso” se observa que el nivel de los textos, en cuanto a la forma de escritura y contenido, es apto para niños y adolescentes, con lo cual coincide con el público que podría llegar a jugar e interactuar con los dispositivos.

Para entender mejor esta relación entre los tipos de textos y, la relación entre los dispositivos y el público, se hace imprescindible retomar los conceptos de Abigail Housen para identificar a qué público está dirigido cada dispositivo, si las operaciones dentro de cada espacio virtual están contempladas para una persona de los primeros niveles de comprensión estética o si direccionan las actividades hacia personas con niveles de comprensión estética más avanzados.

Con respecto a los tipos de textos y sus posibles lectores, se observa que los dispositivos presentan textos informativos, explicativos y críticos, pero no todos son compatibles con sus posibles lectores, como ya se comentó anteriormente. “Arte Efímero”, cuenta con textos informativos y críticos con un alto nivel de complejidad; sus posibles lectores estarían en los niveles clasificatorios (3), interpretativos (4) y re-creativos (5), según Housen. A su vez, el dispositivo presenta interactividad, juegos y animaciones que apuntan mucho más hacia los niños y adolescentes que a un público con niveles estéticos más avanzados.

“Alegorías de Poder”<sup>85</sup>

“(…) O sentido aparentemente anárquico do projeto da Caixa de Barata já trazia inclusa uma estratégia política. Em tempos de ditadura os museos, enquanto instituições oficiais, passam a ser pequenos espaços alegóricos e diagramas do próprio sistema de poder, que no Brasil significava então a escalada da repressão da ditadura de 1964. Os artistas montavam processos traumáticos de desnudamento das instituições do estado autoritário, revelando esse braço repressivo ou construtor de opacidade sobre a cultura da consciência crítica (…).”<sup>86</sup>

---

<sup>85</sup> Alegorías de Poder

<sup>86</sup> (...) El sentido aparentemente anárquico del proyecto de la Caja de Cucaracha ya traía una estrategia política. En tiempos de dictadura los museos, en tanto instituciones oficiales, pasan a ser pequeños espacios

(Texto escrito por el crítico de arte Paulo Herkenhoff para la obra de Lygia Pape).

En ¿Esto es una foto?, se observan textos informativos y explicativos con un nivel intermedio de complejidad; sus posibles lectores estarían en los niveles descriptivo (1), constructivo (2) y clasificatorio (3). En este caso, hay una compatibilidad de público entre textos y sus posibles lectores, cuando los relacionamos con la interactividad, los juegos y animaciones que proponen los dispositivos.

“A história da fotografia tem a ver com a história da arte moderna. Quando a fotografia foi inventada, no século dezenove, muita gente pensou que a pintura estava morta. Mas, na verdade, a fotografia deu liberdade para os pintores experimentarem novas maneiras de representar a realidade”<sup>87</sup>.

(Texto escrito para la obra *O homem Amarelo*, de Anita Malfatti, 1915).

En “Academicismo: misión imperdible” los textos son informativos y explicativos, poseen un nivel intermedio de comprensión y están aptos para un público de nivel clasificatorio (3) e interpretativo (4). Cuando comparamos la forma en que está hecho el dispositivo, su interactividad y juegos, especialmente para niños y adolescentes, se puede llegar a interpretar que el público y el dispositivo no son compatibles.

“Perfeição, harmonia e acabamento são alguns requisitos necessários para criar uma obra bela como esta. O artista acadêmico toma o mundo visível como referência, mas a perfeição que ele busca não está na realidade concreta, está fora do tempo e do espaço. É isso que se chama beleza idealizada”<sup>88</sup>.

---

alegóricos y diagramas del propio sistema de poder, que en Brasil significaba entonces la escalada de la represión de la dictadura de 1964. Los artistas armaban procesos traumáticos de desnudamiento de las instituciones del estado autoritario, revelando ese brazo represivo o constructor de opacidad sobre la cultura de la conciencia crítica (...).”

In: <http://www.itaucultural.org.br/efemera/lygia.html>

<sup>87</sup> La historia de la fotografía tiene que ver con la historia del arte moderno. Cuando la fotografía fue inventada, en el siglo diecinueve, mucha gente pensó que la pintura estaba muerta. Pero, en realidad, la fotografía concedió libertad a los pintores con respecto a las nuevas maneras de representar la realidad.

In: <http://www.itaucultural.org.br/fotografia/01.html>

<sup>88</sup> Perfección, armonía y finalización son algunos requisitos necesarios para crear una obra bella como esta. El artista académico toma el mundo visible como referencia, pero la perfección que él busca no está en la realidad concreta, está fuera del tiempo y del espacio. Es eso lo que se llama belleza idealizada.

(Texto escrito para la obra *Gioventú*, de Eliseu Visconti, 1898).

En “¿Esto es arte?” los textos son informativos y explicativos, de nivel bajo e intermedio de complejidad. Se podría llegar a considerar que el público tiende a estar en los niveles descriptivo (1), constructivo (2) y clasificadorio (3). En este caso, la interacción, los juegos y animaciones tienen más sentido, ya que el público podría llegar a ser un niño o un adolescente. Por lo tanto, este dispositivo es compatible con el público al que apunta. Vale destacar que es el único dispositivo que no posee carta al docente con lo cual se refuerza la idea de que este dispositivo está destinado a niños y adolescentes, aunque la institución no lo manifieste expresamente.

“Este é um quadro do Modernismo. Para nós, é uma pintura normal.

Mas para as pessoas das primeiras décadas do século vinte, *A Feira I* era um quadro, no mínimo, muito estranho. Na pintura da tradição, a cena seria pintada em perspectiva. Os frutos e as árvores apareceriam quase como numa fotografia. Mas, aqui a gente tem tudo no plano. Tudo aparece em proporções e distribuições um tanto absurdas em relação à maneira como a gente percebe as coisas naturalmente”<sup>89</sup>.

(Texto escrito para la obra *A Feira I*, de Tarsila do Amaral, 1924).

En “Modernismo: paso a paso” se observa que los textos narrados y escritos poseen un bajo nivel de complejidad, podría llegar a interpretarse que apuntan a un público de nivel descriptivo (1), constructivo (2) y clasificadorio (3). Este dispositivo es compatible con el

público que podría llegar a usarlo, ya que las animaciones están más dirigidas a los niños y adolescentes.

---

In: [http://www.itaucultural.org.br/academismo/casa\\_pop2.html](http://www.itaucultural.org.br/academismo/casa_pop2.html)

<sup>89</sup> Este es un cuadro del Modernismo. Para nosotros, es una pintura normal. Pero para las personas de las primeras décadas del siglo veinte, *La Feria I* era un cuadro mínimamente muy raro. En la pintura de tradición, la escena sería pintada en perspectiva. Los frutos y los árboles aparecerían casi como en una fotografía. Pero, aquí nosotros tenemos todo en el plano. Todo aparece en proporciones y distribuciones un poco absurdas en relación a la manera como nosotros percibimos las cosas naturalmente. In: <http://www.itaucultural.org.br/istoearte/resposta03.html>

“O modernismo brasileiro foi uma ruptura com a arte do passado, tanto na pintura e na escultura como na literatura e na música. O modernismo pretendia, ao mesmo tempo, atualizar a arte brasileira e propor um modo brasileiro de se olhar para o Brasil”<sup>90</sup>.

(Fragmento de la locución para la explicación de: “Modernismo, Moderno, Contemporâneo”

En “Artistas viajeros” se observa que existen textos informativos y textos críticos de alto nivel de complejidad, están más dirigidos a un público con niveles clasificatorio (3), interpretativo (4) o re-creativo (5). Es muy difícil que estos textos sean comprendidos por niños y adolescentes, con lo cual, no se observa compatibilidad entre el dispositivo y su posible público, a pesar de que el dispositivo contenga juegos.

“O estudioso Joaquim de Souza-Leão Filho num artigo que escreveu sobre as obras de Eckhout, em especial a Dança dos Tapuias, considera-as “*un des plus saisissants documents ethnographiques de toutes les époques*”<sup>91</sup> (um dos mais impressionantes documentos etnográficos de todos os tempos)”.

(Texto escrito por José Roberto Teixeira Leite)

Como se está analizando la relación entre los dispositivos y sus posibles públicos es muy valioso observar que en casi todos los dispositivos, excepto uno, aparece una carta destinada al docente, con lo cual uno tiende a pensar que el dispositivo es válido o está habilitado para que sea trabajado en las escuelas. Desde mi observación, solamente los dispositivos que son compatibles con el público lector: “¿Esto es una foto?”, “¿Esto es arte?” y “Modernismo: paso a paso” están aptos para que sean trabajados en las escuelas.

Los otros deberían pasar por una revisión de texto para que finalmente sean compatibles para el trabajo autónomo del público escolar: niños y adolescentes, o bien contar con las

---

<sup>90</sup> El modernismo brasileño fue una ruptura con el arte del pasado, tanto en la pintura y en escultura como en la literatura y en la música. El modernismo pretendía, al mismo tiempo, actualizar el arte brasileño y proponer una forma brasileña de mirar a Brasil.

In: <http://www.itaucultural.org.br/modernismo/aula.html>

<sup>91</sup> El estudioso Joaquim de Souza-Leão Filho en un artículo que escribió sobre las obras de Eckhout, especialmente la “Danza de los Tapuias”, las considera uno de los más impresionantes documentos etnográficos de todos los tiempos. In: <http://www.itaucultural.org.br/viajantes/eckhout.html>

orientaciones del docente para su lectura y comprensión. Sin embargo, si los analizamos según los principios de Paulo Freire, solamente dos de estos dispositivos serían considerados positivamente para ser trabajados en las escuelas: “¿Esto es una foto?” y “Modernismo: paso a paso”. Esto sucede porque el dispositivo ¿Esto es Arte? a pesar de contener un texto que concide con el público escolar, de informar y de contextualizar, no profundiza o amplía las temáticas abordadas, a diferencia de “¿Esto es una foto? y “Modernismo paso a paso”.

La profundización y la ampliación de los temas trabajados es de suma importancia en el desarrollo conceptual que brinda la Pedagogía Crítica de Paulo Freire. En estos dispositivos, se puede observar en parte una profundización en relación al Arte, Historia e Historia del Arte, pero no se observa una ampliación de las temáticas trabajadas a partir de otras áreas de aprendizaje: música, cine, literatura, geografía.

Si retomamos el concepto de “la educación para la práctica de la libertad”, podemos pensar que el hecho de que estos dispositivos estén disponibles en Internet implica un acto democrático, que promueve acción y reflexión constante acerca de las cuestiones que involucran el medio artístico en Brasil. Sin embargo, Freire también enfatiza el estímulo constante a la creatividad, a la reinención y una búsqueda permanente de quien quiere aprender. Los dispositivos que pudimos observar son muy creativos y dinámicos, pero no se renuevan permanentemente. Ni siquiera los juegos, son siempre los mismos, si uno quiere jugar hoy o el día de mañana. En este sentido, podría haber algo que cambiara permanentemente en estos dispositivos para que uno sintiera la curiosidad de volver a verlo, aprovechando el hecho de que esté en internet, que posibilita un formato más dinámico en cuanto a contenidos, y no esté impreso, lo que imposibilita una reinención temática.

Por todo esto, también considero pertinente destacar que los dispositivos analizados no son objetos de difusión institucional, ni de difusión de las obras de arte, ya que las obras vistas no son parte del acervo de Itaú Cultural. Cada dispositivo posee una clara intención de enseñar y trabajar conceptos interesantes e imprescindibles del mundo artístico. Como por ejemplo el conocimiento de algunos movimientos artísticos (Modernismo en Brasil) y diferentes técnicas (fotografía, pintura, escultura, instalación). Sin embargo, haría falta un

poco más de trabajo institucional para llegar a considerar que todos los dispositivos son aptos para un trabajo autónomo y crítico de los destinatarios como así también en las escuelas.

Considero, que en el caso de que un profesor trabaje con estos dos dispositivos en el aula, será necesario que esté presente para acompañar al alumno en su proceso de aprendizaje.

## 9.2. Museo de Arte Contemporáneo de Rosario (MACRO)

Es importante aclarar que estos dispositivos, a pesar de formar parte de los recursos interactivos del museo no fueron realizados por el equipo educativo del mismo. El MACRO concedió los derechos de autor de algunas obras que fueron elegidas para el



proyecto “Secundaria para todos: arte”, desarrollado por el equipo de Conectar Igualdad, de la Presidencia de la Nación Argentina. Todas las obras de este proyecto abordan elArte Argentino y parte de estas pertenecen al MACRO. Por este motivo, el museo incorporó a su página el proyecto “Secundaria para todos: arte” como un recurso educativo más, dentro de su grilla de recursos.

Desde el recorrido inicial, pasando por todos los recursos educativos, hay un marco institucional fijo que enmarca la pantalla: Presidencia de la Nación y de todos los organismos que apoyaron el proyecto. En este sentido, ya podemos diferenciar estos recursos de los dispositivos de Itaú Cultural: el proyecto de MACRO es público, el de Itaú es privado. Además de eso, en Itaú Cultural, el marco institucional sólo aparece al principio. Una vez que se ingresa a los dispositivos, el logotipo de Itaú desaparece. También se observa que en Itaú Cultural, hay una cantidad muy importante de recursos educativos relacionados al arte que se actualizan permanentemente, a diferencia de MACRO que mantiene en su página la misma cantidad de recursos desde que se inició esta investigación. Posiblemente esto esté relacionado con la mayor cantidad de recursos económicos con los que cuenta el Itaú Cultural.

El recorrido inicial de MACRO, el camino que uno transita para descubrir dónde están los recursos interactivos en la página del museo, es mucho más fácil en relación a los proyectos educativos de Itaú Cultural, justamente por la menor cantidad de proyectos que poseen. Además, las dos instituciones no aclaran a qué público los dispositivos están destinados. Por otro lado, el proyecto de MACRO elegido para el análisis está realizado, en realidad, por Conectar Igualdad y Conectar Igualdad destina el proyecto de recursos interactivos a la Secundaria, con lo cual es mucho más fácil analizar si las actividades son apropiadas o no para este público.

La estructura organizativa de todos los dispositivos de MACRO es muy parecida, salvo en las obras *Recolecta* y *Vivo-dito* ya que cada una posee un video que acompaña el audio del texto explicativo de la obra. Todos los dispositivos cuentan con las siguientes entradas: *autor*, *obras*, *temáticas* y *recursos interactivos*. Es importante aclarar que hay una entrada titulada *recurso para el aula* que no fue analizada porque no coincide

con las obras elegidas para el análisis. Con respecto a la estructura organizativa del Itaú Cultural, se observa que la institución actúa como MACRO, al haber conformado sus dispositivos con una estructura similar. La diferencia es la complejidad entre los dispositivos de Itaú Cultural en comparación a los dispositivos de MACRO. Los recursos realizados por Conectar Igualdad son demasiado sencillos, no profundizan o amplían las temáticas abordadas. En cambio, en Itaú Cultural, hay varios tipos de ventanillas donde uno puede seguir investigando sobre el tema abordado si así lo desea.

En Itaú Cultural, cada dispositivo posee una introducción muy dinámica que revela el concepto de lo que uno va a ver en seguida. Además, las páginas iniciales de cada dispositivo ya son interactivas y poseen una estética diferenciada, conforme al contenido. En “Secundaria para todos: arte” no funciona así, los dispositivos no poseen introducción, aunque se puede ver la obra a través de diferentes entradas, como también ocurría en los dispositivos de Itaú Cultural. Otra vez, la diferencia está en la complejidad con la cual produce el Itaú Cultural y cómo lo hace el equipo de Conectar Igualdad.

En general, los botones y herramientas de los recursos de Itaú Cultural son bastante claros, funcionales e interactivos, salvo por el dispositivo “Academicismo: misión imperdible” y “¿Esto es arte?” los que se perjudican por un cierto exceso de movimiento y colores en la pantalla que pueden confundir al lector.

En “Secundaria para todos: arte”: los botones y herramientas son claros y funcionales pero no todos son interactivos, como en el caso de “Recolecta” y “Vivo-dito”.

Todos los juegos de Itaú Cultural pueden ser considerados como entretenimiento, pueden ayudar a explicar la obra pero no profundizan las temáticas abordadas; al igual que todos los juegos de “Secundaria para todos: arte”. Sin embargo, en “Secundaria para todos: arte”, los recursos son los juegos, no hay otra herramienta. O sea, todos los recursos interactivos de “Secundaria para todos: arte”, en realidad, sirven como entretenimiento, son demasiado sencillos para lo que es interpretación de la obra y jamás profundizan las temáticas abordadas.

Con excepción de “¿Esto es Arte?”, todos los dispositivos de Itaú Cultural poseen una ficha técnica destinada al docente. De los dispositivos que presentan estas cartas dirigidas

al docente, podemos destacar dos que hacen referencia a la currícula escolar: *Artistas Viajeros* y *¿Esto es una foto?* De esta forma, se observa una preocupación que va más allá de la realización del dispositivo, y que está en relación directa con las políticas públicas de la educación en Brasil. En cambio, en “Secundaria para todos: arte” no hay nada específico de este proyecto destinado al docente. Lo que existe es un *modelo 1-1* que aparece de forma fija en todo el recorrido a partir del cual se puede entender cuales son las propuestas de Conectar Igualdad en general (ver: *modelo 1-1*).

El *modelo 1-1* es un inserción directa a la currícula escolar, en este caso, en la Secundaria. Su objetivo es sentar las bases para una escuela secundaria pública inclusiva y de calidad y promover el uso de las TICs en las escuelas. Su propósito es complementar las alternativas de desarrollo profesional y de formar parte de los materiales de apoyo al docente en el uso de las computadoras portátiles en el aula. Por lo tanto, este proyecto también posee una relación directa con las políticas públicas de la educación, pero en Argentina.

En ambos proyectos “Secundaria para todos: arte” y en los dispositivos de Itaú Cultural, no se observa la apertura o ampliación de los temas abordados hacia otras expresiones artísticas como: la música, el cine, el teatro, la danza. No obstante, se percibe una rigurosidad en la enseñanza de las artes visuales. Además, en los dispositivos de Itaú aún se observa la inserción de determinados movimientos artísticos en Historia del Arte. En el caso del MACRO no, porque las obras son todas contemporáneas y muy actuales.

Todos los dispositivos del MACRO poseen rasgos temáticos que abordan aspectos que afectan directamente al Arte Argentino. Estos aspectos se diferencian por ejes establecidos por el equipo de Conectar Igualdad: *Arte, Identidad y Memoria; Arte y Cuerpo; Arte y Derechos Humanos; Arte y Ciudad; Arte y Naturaleza; Arte y Tecnología y Arte y Espacios*. De todos estos ejes, se eligió trabajar con la temática *Arte y Espacios*. Luego, fueron seleccionadas las siguientes obras pertenecientes a MACRO: *Manual y práctica CAJA TIPOGRÁFICA para armar poemas*

visuales; *¿Por qué son tan geniales?; Otiuras; Recolecta; Conversación sobre la hierba y Vivo-dito.*

Con respecto a los rasgos retóricos, todos los dispositivos son sencillos, claros y funcionales, pero no todos son interactivos, como es el caso de “Recolecta” y “Vivo-dito”. En “Recolecta”, se puede ingresar a través del recurso: “Escuchá el relato y recorré detalladamente la obra”. Al hacer click sobre este título, es posible ver las mismas imágenes a las que se puede acceder en *obras* mientras se escucha el mismo texto explicativo narrado por locutores. Es interesante escuchar la voz del narrador y ver las imágenes en movimiento, puede ser un recurso inclusivo para quien tiene discapacidad visual, pero no llega a ser un recurso interactivo. Lo mismo ocurre con la obra “Vivo-dito”.

SECUNDARIA *para* TODOS: ARTE

Ministerio de Educación  
Presidencia de la Nación

INICIO AUTOR OBRAS TEMÁTICAS RECURSOS INTERACTIVOS RECURSOS PARA EL AULA

Escuchá el audio y prestá mucha atención a los detalles mencionados.

Instalación realizada en el Centro Cultural Recoleta  
Colección Castagnino / Macro.

LILIANA MARESCA  
*Recolecta / 1990*

REINICIAR

MODELO 1-1  
CRÉDITOS 1-1

educar encuentro PAKA PAKA  
conectar igualdad OEI ANSES ARGENTINA Con vos, siempre. Presidencia de la Nación

Pantalla con la imagen y audio. Obra “Recolecta”.

SECUNDARIA *para* TODOS: ARTE

Ministerio de Educación  
Presidencia de la Nación

INICIO AUTOR OBRAS TEMÁTICAS RECURSOS INTERACTIVOS RECURSOS PARA EL AULA

Escuchá el audio y prestá mucha atención a los detalles mencionados.

Serie de acciones de señalamiento registradas por la artista Montserrat Santamaría, realizadas en julio de 1963 en Piedralaves, provincia de Ávila, España.

ALBERTO GRECO  
*Vivo-dito / 1963*

REINICIAR

MODELO 1-1  
CRÉDITOS

educar  
encuentro  
PAKA  
conectar igualdad  
CEI  
ANSES  
ARGENTINA  
Con vos, siempre.  
Presidencia de la Nación

Pantalla con la imagen y audio. Obra “Vivo-dito”.

En cuanto a los rasgos enunciativos, lo que puede observarse es que los dispositivos son compatibles con el público que podría llegar a hacer uso de ellos, aunque diferencialmente los niños pequeños seguramente jugarán a partir del contacto con las formas, y los adolescentes quizá lean los textos que se presentan y se detengan en ellos. Esto ocurre porque los textos escritos que propone la institución están escritos de forma muy sencilla, además, los juegos también son bastante simples, con lo cual este público podrá fácilmente comprender estos recursos.

Por otro lado, estos dispositivos poseen un diseño poco interactivo, en relación a los dispositivos del Itaú Cultural, lo cual puede desfavorecer la atención de los niños y adolescentes. Obviamente, para llegar a un análisis realmente efectivo de esta interpretación, habría que realizar un trabajo de investigación en recepción. Sin embargo, el análisis de estos dispositivos vinculado a la producción de los mismos permite anticipar que la estructura que se presenta es limitada, acotada, y en este sentido, poco permeable y restringida a otros caminos.

Con respecto a los tipos de textos y sus posibles lectores, se observa que los dispositivos de MACRO presentan textos informativos, explicativos e interpretativos, pero ningún texto posee el nivel de dificultad que presentaban algunos dispositivos de Itaú Cultural. Sus posibles lectores serán de nivel descriptivo (1) y constructivo (2), según Abigail Housen. A título de ejemplo, si abordamos la obra “Recolecta” podemos observar el texto informativo en los créditos de la imagen:

*“Recolecta, (1990)”*

Instalación realizada en el Centro Cultural Recoleta

Carro cartonero blanco de la Colección Castagnino+macro.

Observamos la tendencia más descriptiva en este párrafo:

“¿Qué elementos componen la instalación? Dos carros de cartonero completamente cargados y dos pequeñas esculturas en bronce que, bañadas en plata y oro respectivamente, replican estos carros en pequeña escala. Finalmente el texto del alquimista Paracelso, que refuerza el sentido de la obra.”<sup>92</sup>

Y, por otro lado, la construcción de un contexto en este párrafo:

“Son carros de cartonero que la artista obtuvo del albergue Warnes, un edificio (hoy demolido) ocupado en aquellos años por personas en situación de marginalidad. Maresca extrajo de allí fragmentos de la “realidad”, los intervino, los transformó, y los puso a dialogar entre sí en el espacio de la instalación”<sup>93</sup>.

Lo que finalmente podemos observar es que en casi todos los textos hay una tendencia a interpretar la obra. Esta interpretación, bajo mi punto de vista, no debería estar presente en este texto inicial ya que, de esta forma, el lector no tiene que esforzarse para tratar de interpretar la obra, sino que ya recibe la interpretación definida. Además, la interpretación cierra las posibles lecturas de la obra:

“El título de esta obra es un juego entre las palabras “Recoleta”, un barrio exclusivo de la ciudad de Buenos Aires, y el nombre del Centro Cultural en el que fue exhibida, y “recolecta”, en alusión a la actividad de los cartoneros que viven de la recolección de

---

<sup>92</sup> In: <http://arteargentino.educ.ar/node/74.html>

<sup>93</sup> Ibidem.

basura en las calles. Por su contraste, la fusión entre estas dos palabras encierra una crítica a la injusticia y la desigualdad social”<sup>94</sup>.

Por otro lado, en la obra “Conversación sobre la hierba”, este tipo de interpretación no ocurre, al contrario, incentiva a que el lector piense y reflexione sobre la temática abordada:

“En la obra *Conversación sobre la hierba*, Sandro se representa vestido con un traje verde; fijate que no se encuentra sobre la hierba sino que, por el contrario, está parado sobre la pared dialogando con el caracol que sostiene cariñosamente en la mano. Quizás podríamos pensar que se trata de un doble diálogo, habla con la naturaleza pero también busca comunicarse con el espectador. ¿Qué podría querer decirnos? ¿Por qué buscará este diálogo?”<sup>95</sup>

En definitiva, el tono dudoso que aparece con la palabra “quizás” y las preguntas estimulan el pensamiento y la lectura de la obra, sin cerrarlas en una única respuesta.

Estos recursos, si bien son compatibles con el público de la Secundaria (ya que los niños y adolescentes están iniciando sus lecturas en las obras de arte), podrían estar más desarrollados bajo el aspecto de la interactividad y del contenido de los juegos. Los juegos no están pensados para la especificidad de cada obra, con lo cual se podría tranquilamente usar cualquier otra imagen, y funcionaría como entretenimiento. En este sentido, se pierde un poco la función de explicar la obra de arte a través del juego, ya que el juego no está pensado para la obra. La profundización y la ampliación de los temas trabajados, de suma importancia para la Pedagogía Crítica de Paulo Freire, no tienen suficiente presencia desde la propuesta.

Si se observa cada juego es más fácil darse cuenta de lo que acabé de decir. En *Manual y CAJA TIPOGRÁFICA para armar poemas visuales*, el recurso es simplemente sacar las formas triangulares de la caja hasta que uno construya una forma. No hay una exploración de otras formas y tonos de colores, ni siquiera una construcción de otros

---

<sup>94</sup> Ibidem.

<sup>95</sup> <http://arteargentino.educ.ar/node/20.html>

contextos. En *¿Por qué son tan geniales?* el recurso utilizado es la webcam de la computadora y uno debe sacarse “selfies” con diferentes tipos de efectos. Jugar con los efectos no necesariamente tiene que ver con la obra presentada. En *Otiuras*, el recurso utilizado es el juego “Jugá al Simon”. Podría haberse utilizado cualquier otra imagen, sería exactamente el mismo procedimiento. El juego no está “enseñando arte”, sino que está entreteniéndolo al lector a partir del uso de las obras de arte. Lo mismo sucede con *Conversación sobre la hierba*. Esta obra también es parte de las imágenes del juego “Jugá al Simon”. Las otras dos obras no poseen juego.

¿Qué diría Paulo Freire? ¿Estos juegos contribuyen a la enseñanza en el arte?

Definitivamente no, porque los recursos no trabajan sobre el contenido específico de la obra de arte, no profundizan, ni tampoco amplían las temáticas abordadas. Freire enfatiza el estímulo constante a la creatividad, a la reinención y una búsqueda permanente de quien quiere aprender. Los juegos son fijos, a pesar de que están en Internet y podrían renovarse. Uno juega una vez y ya sabe cómo funciona, difícilmente va a volver a jugar.

Por todo esto, considero pertinente destacar que los dispositivos analizados, si bien tienen un interés educativo, están más inclinados a la difusión institucional y difusión de las obras de arte de la Colección Castagnino+macro, que a su vez está vinculada al Gobierno de la Nación (teniendo en cuenta que tanto Conectar Igualdad como el MACRO son, en definitiva, organismos públicos). Cada dispositivo posee la intención de enseñar y trabajar conceptos interesantes del mundo artístico. Sin embargo, haría falta mayor trabajo institucional para que todos los dispositivos de MACRO presenten un formato que contemple la profundización de los contenidos para la enseñanza del arte.



### 9.3. Pinacoteca del Estado de San Pablo.

Serán analizados siete dispositivos interactivos virtuales que están vinculados al proyecto “Museo para todos”, un espacio dentro de la página oficial de la Pinacoteca que busca contribuir con la relación entre arte y educación. Todas las obras que forman parte de estos dispositivos abordan el Arte Brasileño y pertenecen a la exposición “Arte Brasileño: una historia de la Pinacoteca del Estado de San Pablo”, una muestra de larga duración (1998-2010) que presentaba obras del acervo desde el periodo colonial hasta 1930.

La Pinacoteca, a pesar de ser pública, posee sponsors para algunos proyectos del museo. Los logotipos de las empresas que colaboran para la realización de estos dispositivos interactivos virtuales aparecen en la pantalla inicial de cada juego, luego, desaparecen al igual que en Itaú Cultural.

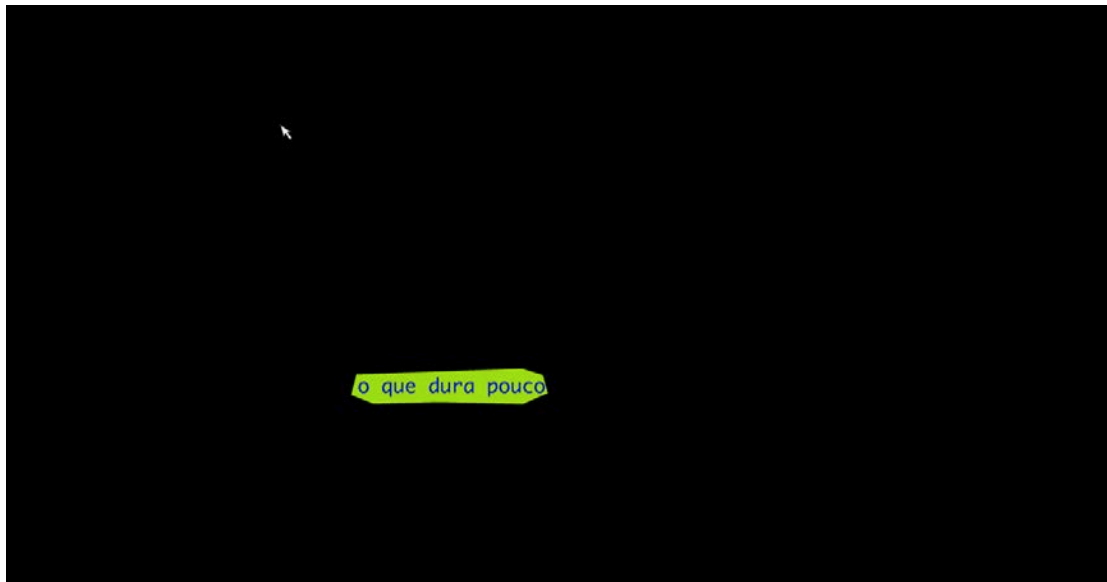
Así como el Itaú Cultural, la Pinacoteca sigue produciendo dispositivos educativos. La página se actualiza periódicamente, a diferencia de MACRO, que hasta el momento mantiene los mismos dispositivos desde que se inició la investigación. Por este motivo, el camino que uno transita para descubrir donde están los recursos interactivos en la página del Itaú es complejo, por la cantidad de proyectos que aparecen en la página de la institución. En el caso de la Pinacoteca, el camino es menos complejo, porque el proyecto está en la página inicial del museo. Y, en el caso de MACRO, es bastante sencillo encontrar los dispositivos porque los proyectos virtuales que aparecen en la página se encuentran en menor cantidad, y uno puede acceder a ellos desde la página inicial del museo.

La estructura organizativa de todos los dispositivos de la Pinacoteca es muy parecida, ya que todos los juegos poseen una consigna inicial y el botón “jugar” para el inicio del

juego. Algunos de estos dispositivos proponen una asociación entre palabra e imagen, como es el caso de “Símbolos y Palabras” y asociación entre imágenes como es el caso de “Dominó Interpretativo”. Los demás dispositivos proponen un entretenimiento a través del juego, utilizando las imágenes del museo.

La diferencia entre los dispositivos de la Pinacoteca y los demás museos está en la complejidad del material: el Itaú Cultural es el que presenta los dispositivos más complejos, y luego vienen los más sencillos desarrollados por el MACRO y la Pinacoteca del Estado de San Pablo.

Al ser más complejos, los dispositivos de Itaú Cultural poseen una introducción interactiva, las otras instituciones no trabajan con este formato introductorio: van directamente a la consigna del dispositivo. A modo de ejemplo, se puede observar la introducción del dispositivo “Arte Efímero”, del Itaú Cultural, donde aparecen las palabras en la pantalla negra introductoria: “efêmera, transitório, o que dura pouco, fugaz, abaixo a ditadura, mi name is not joseph beuys”<sup>96</sup>, entre otras frases que pasan muy rápidamente.



Ejemplo de una frase que aparece en la introducción del dispositivo “Arte Efêmera”.

---

<sup>96</sup> Efímera, transitorio, lo que dura poco, fugaz, abajo la dictadura, mi nombre no es joseph beuys.

Por otro lado, en los dispositivos de la Pinacoteca, la introducción es la consigna del juego. A modo de ejemplo se puede observar el juego “Símbolos”. El texto es instructivo,

de fácil comprensión, informal y sugiere que el jugador difunda el resultado del juego en las redes sociales.



Pantalla inicial del juego “Símbolos”.

Habría que considerar que todos los juegos de Itaú Cultural, de MACRO y también de la Pinacoteca están vinculados al entretenimiento. Los dispositivos que poseen características más pedagógicas, que abordan cuestiones más profundas, y que dejan asentada su preocupación por la enseñanza del arte son algunos de los dispositivos del Itaú Cultural, lo que no se observa en los demás dispositivos de las otras instituciones.

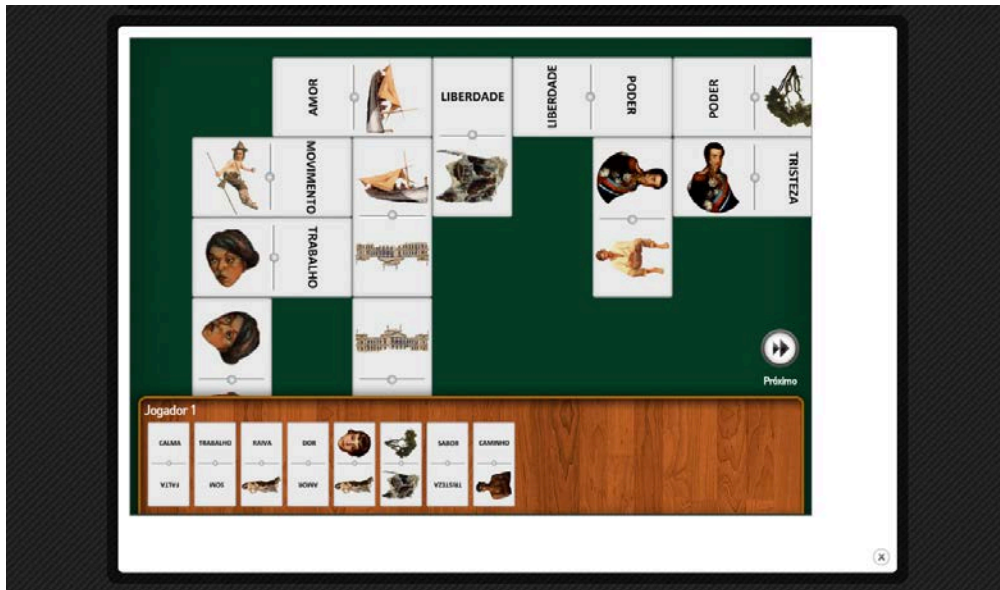
La mayoría de los dispositivos de Itaú Cultural poseen cartas destinadas al docente de arte, destacando que parte de estas cartas hacen referencia a la curricula escolar. En los

dispositivos de MACRO, hay un sólo documento (*modelo 1:1*) que vincula directamente los proyectos desarrollados por Conectar Igualdad a la curricula escolar. Parte de este archivo incluye el proyecto “Secundaria para Todos”, que es nuestro objeto de análisis en MACRO. En el caso de la Pinacoteca, no hay un material específico para el docente, pero hay una intención institucional de que parte de los dispositivos circulen en la escuela secundaria (ver: *Para aprender y divertirse*).

En los tres proyectos institucionales analizados hasta ahora, no se observa la apertura o ampliación de los temas abordados hacia otras expresiones artísticas como: la música, el cine, el teatro, la danza. Y en todos se percibe una rigurosidad en la enseñanza de las artes visuales.

Todos los dispositivos de la Pinacoteca poseen rasgos temáticos que abordan aspectos que afectan directamente al Arte de Brasil. Estos aspectos se diferencian por las consignas de los juegos presentados, algunos son más tradicionales como el “Dominó Tradicional”, “Juego de la Memoria”, “Cadáver Exquisito” y “Rompecabezas”; otro son menos tradicionales porque poseen sus reglas alteradas: “Símbolos”, “Dominó Interpretativo” y “Palabras”. A modo de ejemplo, se puede observar el juego “Dominó Interpretativo”.

Este juego trabaja con asociaciones entre imágenes y palabras donde uno debe “leer” la imagen para interpretarla con una sólo palabra. Lo mismo ocurre cuando aparece una palabra. De una manera muy sencilla, este juego exige un poco más del lector, aunque sea una lectura todavía superficial de la obra.



Pantalla con el juego en desarrollo.

Con respecto a los rasgos retóricos, todos los dispositivos de la Pinacoteca son sencillos e interactivos; porque el juego de por si exige la intervención del participante para que se llegue a un resultado final. Las consignas son simples, redactadas con vocabulario frecuente y, por tanto, fáciles de entender.

También se puede observar que los dispositivos son compatibles con parte del público que podría llegar a hacer uso de ellos (solamente los niños de primaria). Esto ocurre porque los textos escritos que propone la institución están escritos para un lector que está en la categoría del nivel descriptivo (1), constructivo (2), atendiendo a lo expuesto por Abigail Housen. Además, los juegos también son bastante simples, con lo cual este público podrá fácilmente comprender estos recursos. Para un público de secundaria, estos dispositivos no son compatibles, porque no articula el contenido específico de la obra, además de que los juegos son muy sencillos atendiendo a la edad, y se vinculan al entretenimiento porque poseen características interactivas semejantes a todos los juegos que fueron analizando hasta ahora.

Con respecto a los tipos de textos y sus posibles lectores, se observa que parte de los dispositivos de la Pinacoteca presentan textos informativos y sólo algunos recurren a la asociación interpretativa: “Símbolos”, “Dominó Interpretativo” y “Palabras”. Sin

embargo, como son asociaciones superficiales de las obras no se puede decir que los dispositivos buscan un lector de nivel interpretativo (4). Es el caso del dispositivo “Palabras”, cuando uno debe asociar las palabras con las imágenes del museo, la palabra “alegría” es tan abstracta que puede relacionarse a cualquier imagen que sea colorida, pero esta asociación es vacía, porque no aporta algo específico de la obra elegida y que construye un sentido. Otro ejemplo está relacionado al dispositivo “Símbolos”, cuando los comentarios asociativos son: “¡Esta obra llevó mucho trabajo!” o “¡Esta obra tiene mucha historia para contar!” o “ ¡Esta obra cuesta mucho!”. Estos tres comentarios son interpretaciones que no aportan a la interpretación estética de la obra en sí misma la que, obviamente, es mucho más compleja. Si hacemos una breve comparación con los textos que se vinculan al nivel interpretativo del lector, habría que volver a los dispositivos de Itaú Cultural: “Arte Efímero”, “Academicismo: misión imposible” y “Artistas Viajeros”.

Luego, uno vuelve a pensar en los juegos y la enseñanza de las artes: los juegos no trabajan la especificidad de cada obra, con lo cual, nuevamente, se podría tranquilamente usar cualquier otra imagen, y funcionaría como entretenimiento. Exactamente como ocurría con los juegos de Itaú Cultural y del MACRO, recordando que en Itaú había otras herramientas que no eran sólo juegos, y que en MACRO había dos dispositivos que estaban relacionados al video: “Recolecta y Vivo-dito”. En este sentido, se pierde la función de explicar la obra de arte y profundizar sus contenidos a través del juego, ya que el juego no está pensado para la obra. Una vez más recuerdo que la profundización y la ampliación de los temas trabajados es de suma importancia, atendiendo a los principios de la pedagogía de raíz freiriana. ¿Los juegos contribuyen para la enseñanza del arte o son simplemente entretenimiento? Lamentablemente, con los ejemplos que hemos elegido, estos juegos son estrategias de entretenimiento, reconociendo que son recursos que, hasta ahora, no han demostrado que trabajen sobre el contenido específico de la obra de arte, no profundizan, ni tampoco amplían las temáticas abordadas. Freire enfatiza el estímulo constante a la creatividad, a la reinención y una búsqueda permanente de quien quiere aprender. Los juegos poseen una estructura fija, como los juegos de MACRO e Itaú Cultural, a pesar de que están en Internet y podrían renovarse. Uno juega una vez y ya sabe cómo funciona, difícilmente vuelva a jugar.

Por todo esto, considero pertinente destacar que los dispositivos analizados de la Pinacoteca, si bien tienen un interés educativo, están más inclinados a la difusión institucional y difusión de las obras de arte del museo, sobretodo cuando pide que el participante difunda su resultado final en las redes sociales, como el es caso de “Símbolos”. Cada dispositivo posee la intención de trabajar con la enseñanza del arte de manera entretenida, sin embargo, haría falta mucho trabajo institucional sobre el discurso y la materialidad de las formas que no sólo se restringe a una respuesta como final del juego para llegar a considerar que todos los dispositivos de la Pinacoteca son aportes substanciales para la enseñanza del arte en las escuelas.

#### 9.4. Museo de Bellas Artes.

El dispositivo que será analizado consiste en una *foto audioguía* que posee seis recorridos interactivos virtuales: “Trabajadores”, “Chicos”, “Retratos”, “Figura Humana”, “Paisajes” y “Animales”. Todas las obras de este proyecto abordan el Arte Argentino y pertenecen a la colección permanente del Museo Nacional de Bellas Artes.

El Museo Nacional de Bellas Artes es público, no se observan sponsors para algunos proyectos del museo, como si ocurría en la Pinacoteca del Estado de San Pablo. A diferencia de otras instituciones, durante todo el recorrido de la *foto audioguía* está presente la falta de logotipos de empresas que podrían llegar a colaborar con el proyecto, ni siquiera algún tipo de difusión del propio museo, excepto por el audio que se escucha de cada recorrido donde trata de incentivar al público a visitar la muestra permanente del museo.

Así como el Itaú Cultural y la Pinacoteca, el MNBA sigue produciendo dispositivos educativos. Hubo un cambio estructural en la página oficial del museo y la incorporación de nuevos dispositivos virtuales interactivos, con el proyecto “El museo de los Niños”.

Sin embargo, el museo retiró de Internet la *foto audioguía*, con lo cual no se pudo realizar el análisis del último recorrido titulado “Animales”. También se observó que el museo, luego de la actualización, está vinculado a la página de educación del Estado argentino titulada *educ.ar*. De esta forma, los nuevos dispositivos tendrán mayor visibilidad. La página se actualiza periódicamente, a diferencia de MACRO, que hasta el momento mantiene los mismos dispositivos desde que se inició la investigación.

El camino que uno transitaba para descubrir la localización de la *foto audioguía* era complejo, ya que el link de este dispositivo no estaba en la página oficial del museo, sino en las páginas de búsqueda en internet. Ahora, los nuevos dispositivos son fáciles de encontrar porque figuran en la página inicial del museo y también están en la página de *educ.ar*. Aún figuran pocos recursos educativos en la nueva página de MNBA, como es para el caso del museo MACRO. Así como en la Pinacoteca, los nuevos dispositivos de MNBA están en la página inicial del museo.

La estructura organizativa de todos los recorridos de la *foto audioguía* es muy parecida, todos los recorridos poseen entre seis y siete imágenes que pueden ser intervenidas a través de algunas herramientas (lupa o pinceles). Cada imagen presenta un audio narrado por una voz masculina o femenina y una música instrumental clásica de fondo. Al final de cada recorrido, hay un desafío con preguntas hechas por el narrador, donde se debe contestar haciendo click en la imagen correcta. Todos los recorridos proponen una asociación entre la palabra y la imagen: cuando uno escucha el audio lo asocia con la imagen que está viendo, y, además, todos proponen la interacción a través del juego, sea la intervención con las herramientas de la lupa o del pincel, o sea el apartado llamado “Desafío” al final del dispositivo.

La diferencia entre los dispositivos del MNBA y los demás museos está en la complejidad del material: el Itaú Cultural es el que presenta los dispositivos más complejos, y luego vienen los más sencillos desarrollados por el MACRO, la Pinacoteca del Estado de San Pablo y el MNBA.

Habría que considerar que todos los juegos de Itaú Cultural, de MACRO, de la Pinacoteca y del MNBA están vinculados al entretenimiento. Los dispositivos que poseen



características más pedagógicas, que abordan cuestiones más profundas, y que dejan asentada su preocupación por la enseñanza del arte son algunos de los dispositivos de Itaú Cultural. Los demás dispositivos de las instituciones analizadas, no poseen el nivel de profundidad que poseen los dispositivos de Itaú. Sin embargo, en el caso de la *foto audioguía* del MNBA, la relación entre texto (en formato de audio) e interactividad de las herramientas está inclinada a un público infantil, con lo cual, el nivel de profundización de los textos se encuentra adaptado al público infantil.

La mayoría de los dispositivos de Itaú Cultural posee cartas destinadas al docente de arte, destacando que parte de estas cartas hacen referencia a la curricula escolar. En los dispositivos de MACRO, hay un sólo documento (*modelo 1:1*) que, como ya señalé, vincula directamente los proyectos desarrollados por Conectar Igualdad a la curricula escolar. Parte de este archivo incluye el proyecto “Secundaria para Todos”, que es mi objeto de análisis en MACRO. En el caso de la Pinacoteca, no hay un material específico para el docente, pero hay una intención institucional de que los dispositivos circulen en el marco de la educación formal:

“O Núcleo de Ação Educativa da Pinacoteca do Estado de São Paulo desenvolveu diversos materiais de apoio à prática pedagógica, no sentido de aproximar as ações educativas realizadas no museu dos currículos e das práticas da educação formal”<sup>97</sup>.

En la *foto audio guía* del MNBA, no hay ningún tipo de carta al docente y no se observa una clara intención acerca de que el material pretenda estar dirigido a las escuelas.

En los cuatro proyectos institucionales analizados se observa la falta de apertura o ampliación de los temas abordados hacia otras expresiones artísticas como: la música, el cine, el teatro, la danza. Se percibe un enfoque centrado en la enseñanza de las artes visuales, sin establecer otras posibles conexiones con otros campos de conocimiento.

---

<sup>97</sup> El Nucleo de Acción Educativa de la Pinacoteca del Estado de San Pablo desarrolló diversos materiales de apoyo a la practica pedagógica, con el objetivo de acercar las acciones educativas realizadas en el museo a la curricula y prácticas de la educación formal.

In: <http://www.pinacoteca.org.br/pinacoteca-pt/default.aspx?mn=591&c=1052&s=0&friendly=professores>

Todos los recorridos de la *foto audioguía* del MNBA poseen rasgos temáticos que abordan aspectos que afectan directamente al Arte Argentino. Estos aspectos se diferencian por la obra elegida, desde las más antiguas hasta las más recientes de la colección permanente del museo.

Con respecto a los rasgos retóricos, todos los recorridos de la *foto audioguía* del MNBA son bastante sencillos, teniendo en cuenta que los recorridos proponen que el lector escuche la explicación de la obra mientras la ve, y aún puede intervenir en la imagen si así lo desea. El “Desafío” con preguntas y respuestas es más complejo porque requiere que el lector haya pasado por el audio de todas las obras para no equivocarse. El lenguaje de la narración es coloquial.

En cuanto a los rasgos enunciativos lo que puede observarse, en definitiva, es que los dispositivos son compatibles con el público infantil, que podría llegar a hacer uso de ellos. Esto ocurre porque las narraciones en audio que escuchamos mientras vemos cada obra poseen textos para un lector que está en la categoría del nivel descriptivo (1), constructivo (2), según Abigail Housen y, además, las interacciones son sencillas, con lo cual este público podrá fácilmente comprender estos recursos.

Con respecto a los tipos de textos y sus posibles lectores, se observa que en todos los recorridos analizados de la *foto audioguía* los textos poseen un nivel descriptivo, informativo y de contexto, aunque la información está incompleta ya que faltan los créditos detallados debajo de cada imagen.

De todos los juegos observados en las cuatro instituciones, el “Desafío” de la fotoaudioguía es uno de los pocos juegos que trabajan la especificidad de cada obra, con lo cual, a pesar de que el juego sea una actividad de entretenimiento también puede ser considerada, en este caso, un recurso educativo, a diferencia de otros juegos que vimos en las instituciones anteriores. “Observe: El *Desafío* es el conjunto de todas las obras vistas de una sección, en este caso, *Trabajadores*.”

La estética de la pantalla es igual a las anteriores, sólo que no están los botones para que uno pueda intervenir en la imagen o retroceder.



Pantalla con todas las imágenes juntas.

Se escucha la voz de la narradora que se intercala con la voz masculina. Ellos van haciendo preguntas para que uno pueda intervenir haciendo click en la imagen correspondiente. Las preguntas son específicas de las obras, nos hacen rever los conceptos de los trabajos, estar atentos a cada imagen, además de que son muy apropiadas para los niños. Por ejemplo:

“(…) Acá tenés dos litografías, para pasar a la segunda pregunta tenés que hacer click en una de las dos”<sup>98</sup>.

Una vez que se hace el click se escucha: “Muy bien! Las litografías eran el velero y la lavandera de Gregorio Ibarra, yo estaba segura de que las ibas a encontrar”<sup>99</sup>.

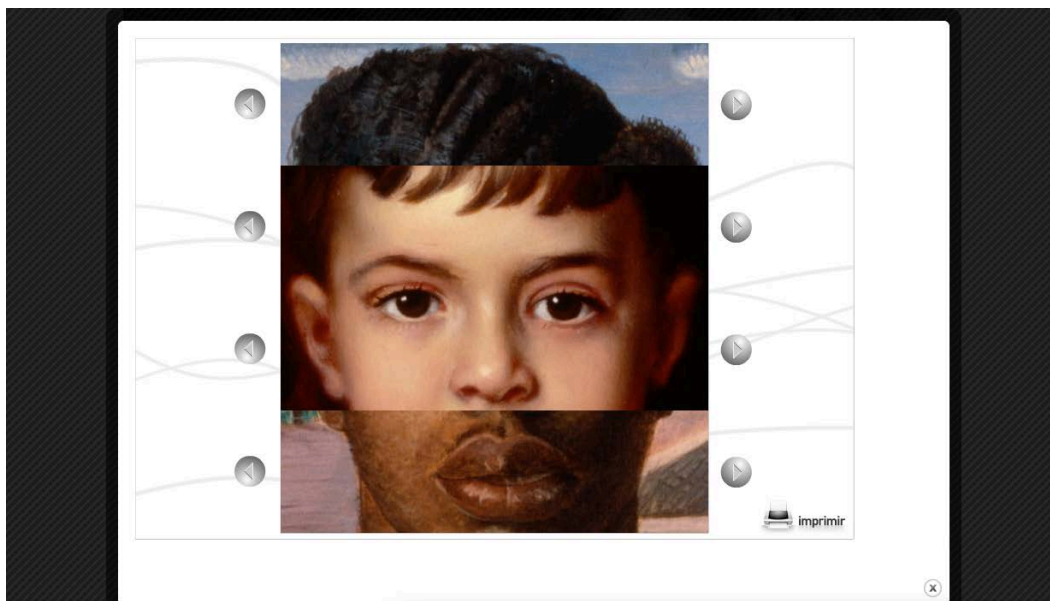
Si uno se equivoca, se escucha la voz del narrador que dice: “Vas a tener que pensarlo un poquito más”.<sup>100</sup>

<sup>98</sup> No es posible insertar los datos bibliográficos de esta cita porque el dispositivo ya no está activo en Internet.

<sup>99</sup> Ibidem.

<sup>100</sup> Ibidem.

En contrapartida, el juego “Cadáver Exquisito” realizado por la Pinacoteca del Estado de San Pablo no trabaja cuestiones específicas de la obra, sólo entretiene al público cambiando las reglas del juego original por las imágenes de la colección de la institución. Observe: en este juego, sólo hay un jugador, no hay palabras, apenas imágenes fragmentadas que van cambiando si uno aprieta las flechitas laterales. Hay una preocupación estética en los retratos: la pera, la boca, la nariz, los ojos, el pelo, a pesar de ser fragmentos de imágenes de obras distintas, poseen una medida similar para que se “encastren” perfectamente.



Ejemplo de una imagen fragmentada.

Es posible decir que este juego cumple su función de entretenimiento, no es pedagógico, teniendo en cuenta que podrían utilizar cualquier imagen que no estuviese en el museo. No aparece ninguna explicación de la obra, ni siquiera los créditos de la misma.

Nuevamente hacemos la reflexión: ¿Los juegos contribuyen para la enseñanza del arte o son simplemente entretenimiento? Afortunadamente, con este ejemplo del “Desafío” de la *foto audioguía*, se observa que es posible enseñar arte a través del juego, con propuestas pertinentes, pero el formato de este recurso interactivo es demasiado sencillo: el jugador debe contestar las preguntas hechas por el dispositivo.

Por todo esto, considero pertinente destacar que los recorridos analizados del MNBA poseen un claro interés educativo, y no solamente el interés de difusión de las obras de la colección permanente del museo. Cada dispositivo posee la intención de trabajar con la enseñanza del arte de manera entretenida, sin embargo, haría falta un poco más de trabajo institucional para que hubiese más interacción en las obras, utilizando otro tipo de herramientas, no solamente los recursos de la lupa y de los pinceles.

## 10. Cuadros que sintetizan características

10.1. Tabla de análisis de Itaú Cultural

10.2. Tabla de análisis de MACRO

10.3. Tabla de análisis de la Pinacoteca del Estado de San Pablo

10.4. Tabla de análisis del Museo Nacional de Bellas Artes



## 11. Consideraciones finales

Si retomamos las palabras de Nicholas Burbules, pensar la educación hoy en día es reflexionar sobre lo que él llama “aprendizaje ubicuo”. Esto significa que el aprendizaje, en especial con la conectividad *wireless* y la tecnología, ya no es más una experiencia que se limita a las instituciones educativas formales, sino que se da en muchos lugares, en el hogar, en el lugar de trabajo, en las confiterías, etc. Al reflexionar sobre la Educación Artística, habría que repensar las actividades de la escuela en relación con lo que sucede en otros contextos, en este caso, me refiero al contexto de los centros culturales. Según el autor, son las escuelas las que deben llevar las enseñanzas que se adhieren en estos otros contextos al aula, especialmente cuando se trata de estudiantes de la escuela secundaria y adolescentes, la idea de una rueda cuyo centro es la escuela y los rayos otros entornos de aprendizaje informales. Al ser así, es muy importante que los centros culturales realmente puedan desarrollar un buen trabajo en cuanto a la organización de muestras permanentes o temporales, a la atención al público que visita sus espacios y, especialmente, la consideración de los dispositivos educativos que serán utilizados. Por todo eso, atender a lo que antes se consideraba educación formal e informal, dos grandes campos que están (o deberían estar) totalmente integrados, implica la necesidad de estudiar y analizar dichos dispositivos, porque seguramente son (o serán) utilizados por estudiantes y docentes de artes en las escuelas.

Si retomamos la explicación de Coutinho (2005), la autora afirmaba que otros formatos de materiales, como los dispositivos electrónicos, audioguías o visitas con *palmtops*, recursos tecnológicos grabados en DVD destinados a profesores, eran recursos prácticamente inexistentes en las instituciones investigadas por ella, lo que mostraba un desfase en el área, si se compara la velocidad con la que estas innovaciones han sido utilizadas mundialmente en varios sectores de la atención al público. Ella también le daba importancia a la cuestión presupuestaria que se destacaba incisivamente como uno de los factores determinantes para esta realidad. Atendiendo a las conclusiones a las que arribó Coutinho en el año 2005, es interesante reflexionar acerca de los cambios que se

produjeron hasta hoy. El escenario cambió, y mucho. Se observa que hoy en día es una tendencia que los recursos educativos estén online, sean virtuales e interactivos.

La cuestión abordada en esta tesis ha tenido como eje estudiar los dispositivos observando si, tal y como se presentan, pueden ser considerados como predominantemente educativos; que realmente sean elaborados pensándolos como herramientas educativas. Recordando los conceptos de Paulo Freire con respecto a la “educación problematizadora” y considerando que un dispositivo educativo debería proponer desafíos y tratar de desarrollar la capacidad de comprensión del mundo de quien lo utiliza - y atender a la “dialogicidad de la educación” -, se vuelve esperable que el dispositivo educativo buscara el diálogo, la interacción con el otro, lo que promovería el desarrollo del pensamiento crítico.

Retomando el concepto explicado por David Buckingham en el capítulo “Los juegos educativos en internet” y considerando las palabras del autor, es evidente que los juegos analizados en las cuatro instituciones son visualmente pobres, carentes de interactividad y escasos de contenidos atractivos. Esto en parte tiene que ver con la falta de recursos económicos de quienes los hacen, según el autor, pero por otro lado, el contenido educativo es a menudo ajeno al juego. Más allá de los motivos por los cuales esto sucede, la cuestión está en que la institución cultural al utilizar este recurso interactivo virtual pretende acercarse a las demandas tecnológicas del mercado actuales y no logra realizar un dispositivo que sea interactivo, que esté acorde al público que eligió, y que trabaje con el contenido específico de cada obra de arte o movimiento artístico.

El término “edumentretenimiento” es clave para entender de qué manera un dispositivo educativo virtual interactivo puede dejar de colaborar para la construcción del conocimiento y operar simplemente como entretenimiento. De todos los juegos que observamos en las cuatro instituciones, el “Desafío” de la *fotoaudioguía*, por ejemplo, es uno de los juegos que trabajan la especificidad de cada obra de arte. Sin embargo, incluso este juego, y siguiendo a Buckingham, no se aleja de ser “edumentretenimiento”, caracterizado por objetivos del juego demasiado sencillos,



con cuasi nula problematización. Recordando lo expresado por David Buckingham: jugar en la computadora involucra una amplia serie de actividades cognitivas: recordar, poner a prueba hipótesis, pronosticar y hacer planificación estratégica. Aunque los jugadores estén a menudo inmersos profundamente en el mundo virtual del juego, el diálogo y el intercambio con otros son cruciales. Y el juego es también una actividad “multialfabetizada”: supone interpretar ambientes visuales tridimensionales complicados, leer textos tanto en la pantalla como fuera de ella y a menudo procesar información auditiva.

Basándome en los juegos elegidos, podría haber afirmado erróneamente que todos los juegos virtuales son solamente estrategias de entretenimiento, ya que:

- . no han demostrado que trabajan sobre el contenido específico de la obra de arte;
- . no profundizan, ni tampoco amplían las temáticas abordadas;
- . al jugar una vez, queda suprimida la sorpresa o la expectativa que pueda deparar jugarlo nuevamente
- . poseen una estructura fija, a pesar de que se encuentran en Internet y podrían renovarse.

A pesar de todo esto, no es posible afirmar que todos los juegos son puramente de entretenimiento, porque se observa que el contenido utilizado por los centros culturales, eje para el desarrollo de los juegos, es eminentemente parte del acervo patrimonial de cada una de las instituciones relevadas. Sin embargo, ante la pregunta: ¿Los centros culturales producen sus propios dispositivos con fines didácticos o con fines de difusión y circulación de las obras? se podría decir que independiente de la intención institucional, lo que se observó luego del análisis de todos los dispositivos, es la existencia de una impronta educativa para el tratamiento del acervo patrimonial y de las obras artísticas que no es suficiente para que estos recursos educativos puedan ser calificados como aptos para el uso autónomo por parte de los destinatarios y, de hecho, de la enseñanza artística. Excepto por los dispositivos de Itaú Cultural, la mayoría de los dispositivos operan como primeros estímulos a quienes desconocen el arte y desean acercarse a este universo. Afortunadamente no todos los recursos analizados inciden sobre los juegos, sino que algunas herramientas son bastante complejas y apropiadas para el público elegido. Si, por

un momento, excluyéramos el análisis de los juegos de los dispositivos educativos observados, se podría decir que los recursos más complejos son los que están más vinculados a la pedagogía crítica de Paulo Freire. Sin embargo, no todos los dispositivos que poseen estas características logran todos los parámetros educativos que fundamentan el pensamiento del autor. A título de ejemplo, los dispositivos más completos y complejos son claramente los que fueron realizados por el Itaú Cultural y, como vimos, no todos son recomendables para ser trabajados en las escuelas porque no son compatibles con este público.

En el caso de Itaú Cultural, no se puede decir que lo que está fallando sea la falta de recursos económicos de la institución, porque la institución tiene un equipo que trabaja permanentemente para realizar el mantenimiento de la página, y que agrega a menudo otros recursos educativos on line. A lo largo del trabajo y el análisis realizado se han puesto de relevancia las características a continuación:

- . los textos escritos que utilizan pueden ser demasiado complejos para el público elegido;
- . los textos escritos pueden llegar a interpretar la obra observada, con lo cual el lector ni siquiera tiene que reflexionar sobre lo que está observando;
- . poseen un contenido fijo a la estructura, difícilmente el lector va a volver a ingresar al dispositivo;
- . el diseño del dispositivo no colabora con la lectura del texto escrito;
- . el contenido no está abierto a otras áreas de conocimiento, no amplía ni profundiza la temática abordada;
- . el contenido pretende estar vinculado con las escuelas, pero no hay una explicación específica para el docente (como ocurre en los dispositivos realizados por el equipo de Conectar Igualdad utilizando las obras del MACRO);
- . los recursos interactivos están vinculados al juego. Todos los juegos observados por los motivos ya explicitados, pueden ser considerados “eduentretenimiento”, y por lo tanto, se alejan del rol puramente educativo y pedagógico. La interacción que se plantea suele ser pobre y exigir muy poco de parte de los posibles lectores.

Se entiende, que al tratarse de un formato novedoso, todas estas cuestiones citadas pueden y deben ser mejoradas. No se puede olvidar que, para resultar didáctico, un dispositivo debe ser concebido como comunicativo (tiene que resultar de fácil comprensión para el público al cual se dirige, sin desatender lo expuesto por Housen en torno de las propuestas y los posibles lectores), tener una estructura (es decir, ser coherente en sus partes y en su desarrollo) y ser pragmático (para ofrecer los recursos suficientes que permitan al estudiante verificar y ejercitar los conocimientos adquiridos).

La mirada distraída podría conducir a pensar que, en la aparente heterogeneidad y en el despliegue de color y movimiento que nos muestran las pantallas, están contenidos los núcleos conceptuales que son la materia sensible de enseñanza. Sin embargo, aún aguardan ser desarrollados con la densidad y profundidad de tratamiento que requieren las obras y los procesos culturales en los que encontraran su origen, tanto como la imprescindible atención de los destinatarios a los que se plantea el espacio de aprendizaje.

Atendiendo a lo expuesto, a lo largo del estudio de los dispositivos de las cuatro instituciones recorridas, se pone de manifiesto que las intenciones educativas que permitieron desarrollar los distintos dispositivos son necesarias pero no suficientes para considerarlos en tanto tales, es decir, como predominantemente educativos.

El análisis realizado da cuenta que los dispositivos operan con mayor frecuencia y predominantemente, como difusores de las obras de arte, y consecuentemente promueven a las propias instituciones.

## 12. Bibliografía

APPLE, Michael W. *Maestros y textos*. Madrid: Paidós, 1989.

ÁREA Moreira, M. (1996). *La tecnología educativa y el desarrollo y la innovación del currículo*. In:<http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/area2.pdf> (agosto 2011)

ÁREA Moreira, M. *Los medios de enseñanza: conceptualización y tipología*. Documento inédito elaborado para la asignatura de Tecnología Educativa. In:[http://www.uclm.es/PROFESORADO/RICARDO/Clasificaciones\\_medios/doc\\_ConceptMed.html](http://www.uclm.es/PROFESORADO/RICARDO/Clasificaciones_medios/doc_ConceptMed.html) (agosto 2011)

AVILA, P. y BOSCO, M. *Ambientes virtuales de aprendizaje: una nueva experiencia*. Düsseldorf, Alemania, 2001. [http://investigacion.ilce.edu.mx/panel\\_control/doc/c37ambientes.pdf](http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37ambientes.pdf)

CABERO Almenara, J.. *Tecnología Educativa: diversas formas de definirla*. Madrid: Síntesis, 1999.

CRUDER, Gabriela. *La educación de la mirada: sobre los sentidos de la imagen en los libros de texto*. Colección Itinerarios, La Crujía, Buenos Aires, Argentina, 2008.

COBO, Romaní y CRISTÓBAL, Juan. *El concepto de tecnologías de la información· Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento·* En Zer, Vol. 14, Facultad Iberoamericana de Ciencias Sociales, México, 2009.

FREIRE, Paulo. *Pedagogía del oprimido·* 1ª edición, Buenos Aires. Siglo XXI Editores Argentina, 2002.

FREIRE, Paulo. *Pedagogía de la Esperanza: un reencuentro con la pedagogía del oprimido·* 17ªed., San Pablo: Paz y Tierra, 2011.

FREIRE, Paulo. *Pedagogía de la autonomía: saberes necesarios a la práctica educativa·* San Pablo, Paz y Tierra, 2011.

GADOTTI, Moacir (org.). *40 miradas sobre los 40 años de la pedagogía del oprimido·* San Pablo: Editorial y Librería Instituto Paulo Freire. Serie cuadernos de formación, 2008.

GIMENEZ, Marcelo y ROMERO, Alicia. *¿Qué es una técnica, qué es un medio y qué es un dispositivo?*

<http://www.google.com.ar/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=5&sqi=2&ved=0CEQQFjAE&url=http%3A%2F%2Fwww.deartesy pasiones.com.ar%2F03%2Fdoctrans%2FTecnica-medio-dispositivo.doc&ei=6NYTUq6-FYbi8gSfIIgCA&usg=AFQjCNH4uodEYZkpA6trGiFnBQUSWw4vsA&bvm=bv.50952593,d.eWU>

HOUSEN, A. *El ojo del espectador: medición del desarrollo estético·* Cambridge, 1983. Tesis de doctorado, Universidad de Harvard.

LINARES, Maria Cristina. Tesis de doctorado *Educación con los objetos. Museos pedagógicos en la historia de la educación argentina (1880-2009)*. Universidad Nacional de Luján, 2012.

LITWIN, E. (2004). *La tecnología educativa en las prácticas de los docentes: del talismán a la buena enseñanza*. En AAVV La formación docente. Evaluaciones y nuevas prácticas en el debate educativo contemporáneo. Santa Fe: Universidad Nacional de Litoral

PAPERT, Seymour. *Mindstorms: Children, Computers and Powerful Ideas*. Basic Books, New York, 1980.

PERKINS, D. (2001). *La persona-más: una visión distribuida del pensamiento y el aprendizaje*. In G. Salomón (2001). *Cogniciones distribuidas*. Buenos Aires: Amorrortu.

PINTO, J. R. y COUTINHO, R. G. *Arte y Educación en instituciones culturales: la enseñanza no-formal en los museos de arte*.

In: [http://www.nupea.fafcs.ufu.br/pdf/10eraea/relatos\\_pesquisa/arte\\_educacao\\_em\\_instituicoes\\_culturais.pdf](http://www.nupea.fafcs.ufu.br/pdf/10eraea/relatos_pesquisa/arte_educacao_em_instituicoes_culturais.pdf)

ROSSI, M. H. W. *La educación de la mirada en la enseñanza de las artes*. In: Pillar, Dutra Analice (Org.). Editorial Mediación, Porto Alegre, 2006.

STEIMBERG, S. y KINCHELOE, J. *Cultura infantil y multinacionales*. Madrid. Morata, 2000.

STEIMBERG, Oscar. *Semiótica de los Medios Masivos*. Colección del Círculo, Ed. Atuel, 2a. ed., Buenos Aires, 1998.

TRAVERSA, Oscar. *Aproximaciones a la noción de dispositivo*. Ediciones Paidós, Barcelona, 1992.

<http://mercedestamara.blogspot.com.ar/2012/12/las-banistas-pablo-picasso.html>

<http://www.malba.org.ar/web/t1registro.php?id=837&subseccion=infantiles>

<http://www.institutotomieohtake.org.br/inicio/images/AcaoEducativa.pdf>

<http://www.bienal.org.br/FBSP/pt/Educativo/Paginas/Material-Educativo.aspx>

<http://www.fundacion.telefonica.com.ar/que-hacemos-difundimos-conocimiento-visitas-virtuales.html>

<http://novo.itaucultural.org.br/explore/educacao/projetos/hotsite/?id=65340>

<http://www.museuparatodos.com.br/museuparatodos/>

<http://www.macromuseo.org.ar/institucional/areas/educacion/index.htm#hagalo>

<http://arteargentino.educ.ar>

<http://www.aamnba.com.ar/audioguia/index1.htm>

<http://www.moma.org/explore/multimedia/interactives/80/featured>

[http://www.museodelprado.es/pradomedia/?pm\\_subcat=10&pm\\_cat=2&pm\\_video=on&pm\\_audio=on&pm\\_interactivo=on](http://www.museodelprado.es/pradomedia/?pm_subcat=10&pm_cat=2&pm_video=on&pm_audio=on&pm_interactivo=on)

<http://definicion.de/material-didactico/>

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=GbWdQCMS4VM](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=GbWdQCMS4VM)

[http://www.ia.unesp.br/Home/Pos-graduacao/Stricto-Artes/dissertacao\\_christiane\\_coutinho.pdf](http://www.ia.unesp.br/Home/Pos-graduacao/Stricto-Artes/dissertacao_christiane_coutinho.pdf)

### 13. Anexo. Descripción de los dispositivos

A continuación describiré minuciosamente cada uno de los dispositivos elegidos con la finalidad de construir categorías, en formato de grilla, que facilitarán el trabajo de comparación entre los dispositivos. Luego, será posible comparar los dispositivos seleccionados en relación al marco teórico y, de esta manera, observar si los dispositivos operan como educativos o principalmente como difusión de las obras, y consecuentemente, promoción de las mismas instituciones.

Empezaremos con los dispositivos realizados por las instituciones culturales de Brasil:  
Instituto Itaú Cultural y Pinacoteca del Estado de San Pablo.

. Instituto Itaú Cultural



*Recorridos Educativos*, subdivididos en: *Arte Efímero, ¿Esto es una foto?, Academicismo: Misión Imperdible, ¿Esto es arte?, Modernismo: Paso a Paso, Artistas Viajeros*.

. Pinacoteca del Estado de San Pablo

*Para aprender y divertirse y Para divertirse y aprender*. El primero está dividido en tres juegos: *Símbolos, Dominó Interpretativo y Palabras*. El segundo está dividido en cuatro: *Dominó Tradicional, Juego de la Memoria, Cadáver Exquisito y Rompecabezas*.

Seguiremos con los dispositivos realizados por las instituciones culturales de Argentina: MACRO y el Museo Nacional de Bellas Artes.

. MACRO

Recursos Interactivos/Arte Argentino: *Manual y práctica CAJATIPOGRÁFICA para armar poemas visuales* de Edgardo Antonio Vigo, *¿Por qué son tan geniales?* de Dalila Puzzuvio, *Otiuras* de Feliciano Centurión, *Recolecta* de Liliana Maresca, *Conversación sobre la hierba* de Sandro Pereira, *Vivo-dito* de Alberto Greco.

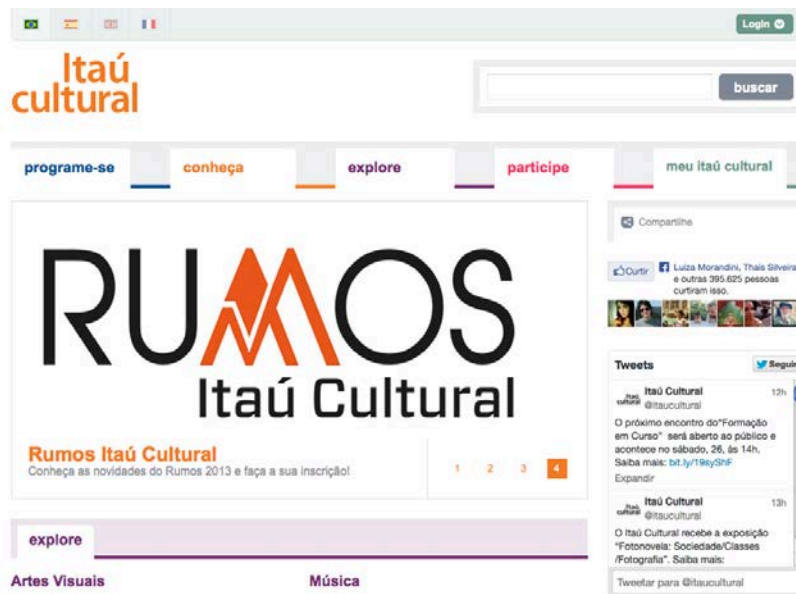
. Museo Nacional de Bellas Artes

Audioguía dividida en seis secciones: *Trabajadores, Chicos, Retratos, Figura Humana, Paisajes y Animales*.

### 13.1. Itaú Cultural

*Recorrido desde la página inicial de Itaú Cultural hacia los dispositivos  
elegidos.*

Desde la página inicial de Itaú Cultural hasta llegar al dispositivo elegido se observa un recorrido no muy sencillo. En esta página principal de fondo blanco (y durante todo el recorrido) hay un marco institucional: está siempre presente el logotipo naranja del Itaú Cultural arriba a la izquierda. Mas abajo, aparecen cinco botones de colores distintos y muy llamativos que conforman una línea horizontal y que a su vez derivan a diferentes recorridos dentro del sitio.



Página inicial, logotipo arriba a la izquierda de la pantalla.

Para ir en dirección hacia los dispositivos que elegimos, uno debe apretar el botón “explore”<sup>1</sup>, una vez que se ingresa aparecen dos grandes opciones subdivididas en las diferentes áreas del instituto: “áreas de expressão”<sup>2</sup> y “outros conteúdos”<sup>3</sup>. Uno tiene que ingresar en el ítem que dice “educação” dentro de “outros conteúdos”. En “educação”<sup>4</sup> hay cuatro segmentos: “projetos, agenda, rumos educação, vídeos”<sup>5</sup>. Hay que elegir el

---

<sup>1</sup> Explore

<sup>2</sup> Areas de expresión

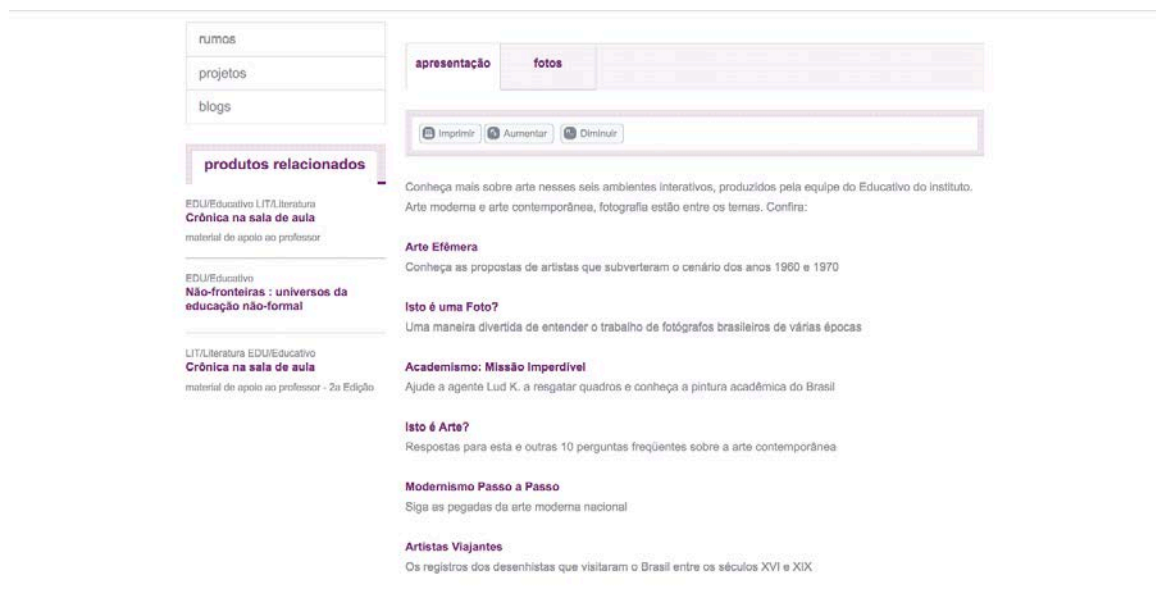
<sup>3</sup> Otros contenidos

<sup>4</sup> Educación

<sup>5</sup> Proyectos, calendario, rumbos educación, videos

primer botón que aparece titulado “projetos”<sup>6</sup> y dentro de los diferentes proyectos que aparecen, hay que seleccionar “percursos educativos”<sup>7</sup>, apretar el botón “explore”<sup>8</sup> o “percursos educativos”<sup>9</sup> y finalmente aparecen en la pantalla los seis dispositivos realizados por el equipo del instituto, considerando que uno se tiene que desplazar hacia abajo para verlos. Debajo de cada título, hay un subtítulo que contextualiza, bajo el punto de vista institucional, lo que uno va a ver a continuación. En síntesis, para llegar a los dispositivos hay que pasar por: “explore, educação, projetos, percursos educativos”<sup>10</sup>.

Los seis dispositivos que serán analizados son: *Arte Efímera, ¿Esto es una foto?, Academicismo: Misión Imperdible, ¿Esto es Arte?, Modernismo Paso a Paso y Artistas Viajeros*.



Pantalla con los seis dispositivos.

<sup>6</sup> Proyectos

<sup>7</sup> Recorridos educativos

<sup>8</sup> Explore

<sup>9</sup> Recorridos educativos

<sup>10</sup> Explore, educación, proyectos, recorridos educativos

Cuando uno ingresa a los dispositivos dentro de “percurso educativos”<sup>11</sup>, el marco institucional del Itaú Cultural, con su logotipo, desaparece. Cabe mencionar que en todo el recorrido, no se especifica a qué público está dirigido.

13.1.2. Dispositivo: “Arte Efêmera: Conheça as propostas de artistas que subverteram o cenário dos anos 1960 e 1970”<sup>12</sup>.

#### A. Introducción

Hay una introducción dinámica que puede ser vista o no, porque está la opción de “pular a introdução”<sup>13</sup> abajo a la derecha. En esta introducción aparece una pantalla negra lisa y luego algunos dibujos de colores que aparecen y desaparecen de la pantalla y que después se transforman en palabras escritas. Los dibujos son: un nudo, por si la página está cargando, un hombre que gira, una gallina que sale de un cubo rojo y luego prende fuego, una rollo de papel higiénico blanco, hombres montados en caballos que corren de la derecha hacia la izquierda “cortando”<sup>14</sup> una fotografía en blanco y negro. En todos los dibujos dice “clique aqui”<sup>15</sup>, para que uno pueda ingresar al dispositivo. Las palabras que surgen son: “efêmera, transitório, o que dura pouco, fugaz, abaixo a ditadura, mi name is not joseph beuys”<sup>16</sup>, entre otras frases que pasan muy rápidamente.

---

<sup>11</sup> Recorridos educativos

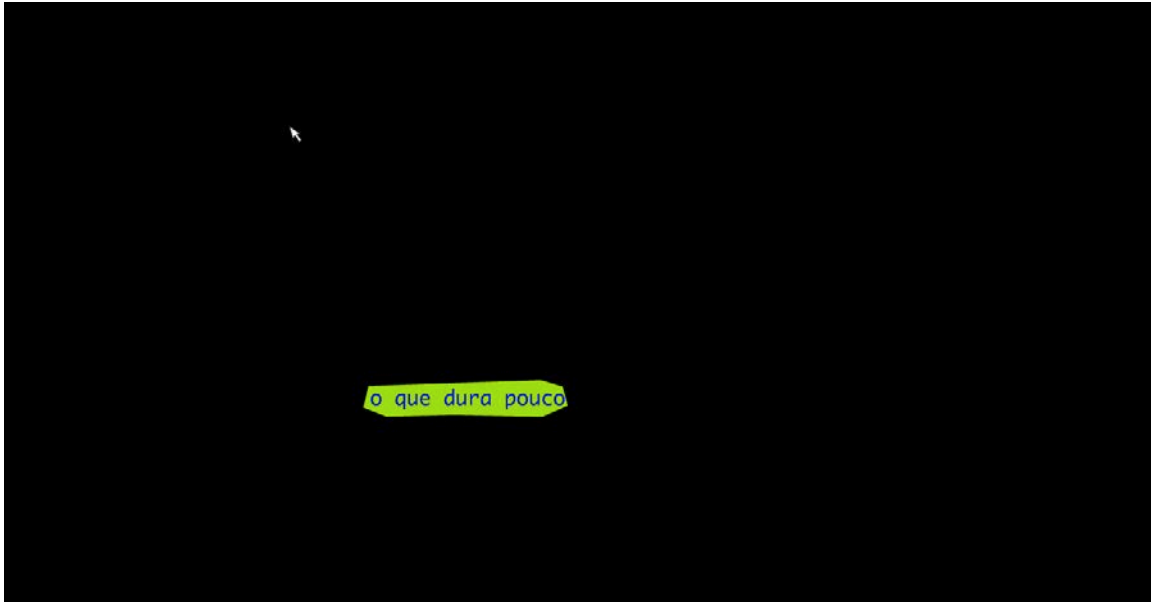
<sup>12</sup> Arte efímero: Conozca las propuestas de artistas que subvertieron el escenario de los años 1960 y 1970.

<sup>13</sup> Saltar la introducción

<sup>14</sup> El empleo del verbo cortar aquí es para demostrar el efecto que se crea, pero no se utiliza ninguna tijera para eso.

<sup>15</sup> Click aquí

<sup>16</sup> Efímera, transitorio, lo que dura poco, fugaz, abajo la dictadura, mi nombre no es joseph beuys.



Ejemplo de una frase que aparece en la introducción del dispositivo “Arte Efêmera”.

Hay un sonido permanente con voces masculinas y sólo se entiende la palabra “ideia”<sup>17</sup>, acompañada de su artículo “a”<sup>18</sup>, que suena repetidamente. También hay diferentes ruidos para los dibujos: el sonido de una explosión, el sonido de una gallina, el sonido de caballos en la guerra.

#### B. Página inicial del dispositivo

En la página inicial del dispositivo hay dos rectángulos, uno está en el fondo y es negro, siguiendo la estética de la introducción. El otro rectángulo es menor, está centralizado y predominan los colores naranja y verde lisos. Todos los dibujos y fotografías están en blanco y negro y poseen un contorno irregular. Si unopasa el *mouse* sobre cada una de las imágenes estas cambian de color, hacen ruido, presentan la explicación de la imagen

---

<sup>17</sup> Idea

<sup>18</sup> La

en forma de palabra y se mueven. Hay seis botones arriba y entre ellos aparece el título del dispositivo “Arte Efêmera” en forma de palabra. Abajo, aparecen las fotografías de siete artistas, de los cuales cuatro mueven la cabeza. Si se pasa el *mouse* sobre cada artista, aparece su nombre. A partir de esta estructura, se puede decir que los íconos arriba cumplen la función de herramientas para el uso del dispositivo y las fotografías abajo cumplen la función de los contenidos que vamos a ver.



Página inicial del dispositivo “Arte Efêmera”.

### C. Ingreso por los nombres de los artistas

Se ingresa a ver la obra del artista y aparece una estructura distinta a la anterior que, al mismo tiempo, mantiene las dimensiones de los dos rectángulos. Surge la fotografía del rostro del artista y su cerebro que se divide en cuatro segmentos. Hay un ruido de una botella que se abre mientras aparece esta imagen y el sonido de agua hirviendo que se mantiene. También se mantiene la línea, arriba, con los botones que son las herramientas.

En el cerebro, se puede ingresar en “obra comentada”<sup>19</sup>, “obras”<sup>20</sup>, “vida”<sup>21</sup>, “crítica”<sup>22</sup> y “animação”<sup>23</sup>.



Ejemplo de la estructura de la página cuando se ingresa por los nombres de los artistas.

Esta estructura es la misma en todos los artistas. Sin embargo, cada artista tiene un color distinto al otro, tanto para el fondo como para la imagen central con respecto a los colores que aparecen la pantalla inicial. Hay un contorno de otro color que se mueve todo el tiempo, aunque la imagen fotográfica sea fija. Los colores son siempre muy fuertes y llamativos: amarillo, azul, verde, fucsia, naranja y violeta.

Siempre que uno ingresa por “obra comentada”<sup>24</sup> aparecen dos pequeños rectángulos dentro del rectángulo central. En el rectángulo de la izquierda surge la fotografía de una obra del artista, con su respectivo crédito. Se mantiene el contorno con movimiento

---

<sup>19</sup> Obra comentada

<sup>20</sup> Obras

<sup>21</sup> Vida

<sup>22</sup> Crítica

<sup>23</sup> Animación

<sup>24</sup> Obra comentada



alrededor de la fotografía fija. Al lado, aparece un rectángulo irregular fijo con palabras escritas que cumplen la función de explicar la obra. Como el texto es más largo que el rectángulo, está la posibilidad de bajarlo o subirlo para leerlo. Abajo a la derecha, se ve el rostro del artista y su cerebro, dando la opción de ir a “obras, vida, crítica”<sup>25</sup>. En “obras”<sup>26</sup>, se mantiene la estructura con los botones arriba y en el medio aparece una especie de cinta, que hace alusión al rollo fotográfico y que posee varias fotografías de las obras del artista en cuestión. Dichas fotografías se mueven para la derecha o izquierda, dependiendo de cómo se mueva el *mouse*, las imágenes están puestas de forma rectangular, una al lado de la otra. Hay imágenes en color y en blanco y negro y todas poseen crédito. En “vida”<sup>27</sup>, aparece la misma estructura que en “obra comentada”<sup>28</sup> pero el contenido es distinto. A la izquierda figura la imagen del artista y a la derecha el texto con su biografía. Siempre está la opción abajo a la derecha para conocer al artista más profundamente. En “crítica”<sup>29</sup>, aparece la misma estructura que en “vida e obra comentada”<sup>30</sup>, pero el contenido es distinto. A la izquierda aparece la fotografía que puede ser de un diario o una obra, y a la derecha el texto escrito por un crítico de arte.

---

<sup>25</sup> Obras, vida, crítica

<sup>26</sup> Obras

<sup>27</sup> Vida

<sup>28</sup> Obra comentada

<sup>29</sup> Crítica

<sup>30</sup> Vida y obra comentada



Ejemplo de la estructura de la página en “crítica”.

En el ojo del artista, está la posibilidad de ver una animación realizada para cada artista dónde se puede interactuar.

#### D. Los botones o herramientas

Con respecto a los botones o herramientas que están arriba, dentro de la pantalla rectangular menor, cada uno cumple su debida función: ayudar al lector<sup>31</sup> en el recorrido de la página. Todos poseen un pequeño movimiento si uno los aprieta. Si estamos en la página inicial, la secuencia de los botones sería: “Quem procura acha”<sup>32</sup>, con la imagen de un libro; “créditos”, con la imagen del “RG”<sup>33</sup> brasileño; “Fale com a

<sup>31</sup> Lector es una posible manera de referirse a la persona que utiliza este dispositivo. No todos los que lo utilizan necesariamente necesitan estar alfabetizados.

<sup>32</sup> Quien busca encuentra

<sup>33</sup> RG es el documento de registro de cada brasileño. En Argentina, este documento se llama DNI.

gente”<sup>34</sup>, con la imagen de un parlante, “Repressão e censura”<sup>35</sup>, con la imagen de un tanque de guerra; “Dicas de Navegação”<sup>36</sup>, con la imagen de un spray; “Arte Efêmera”<sup>37</sup>, con la palabra escrita; “Efêmero visual”<sup>38</sup>, con la imagen de espiral.

Cada vez que uno ingresa presionando uno de los botones, el formato de esta línea horizontal es la misma, aunque la secuencia de los botones cambia. Agregan la opción con la imagen del grupo de gente, permitiendo volver a la página inicial, con lo cual entendemos que: en principio, son 7 entradas, luego son 8 entradas.

La opción de los “créditos”<sup>39</sup> es remplazada por la opción “artistas”. En este botón, figura el nombre de todas las personas que trabajaron en el desarrollo de este dispositivo. No hay sonido mientras uno lee el texto.

“Página inicial”<sup>40</sup>, con la imagen de un grupo de personas, tiene la función de posibilitar que uno pueda volver en cualquier momento a la página inicial, como indica el título.

El segundo botón no tiene título, tiene la imagen de un cerebro, y da la posibilidad de cambiar el recorrido de artistas a través de sus nombres.

“Repressão e Censura”<sup>41</sup> profundiza la temática abordada. Posee la misma estructura que aparece en la sección de cada artista. Sin embargo sus imágenes, contenidos y sonido cambian según el título: “revolta, protestos, período, ditadura”<sup>42</sup>. La foto inicial es de un policía y el sonido es de una marcha militar. Cuando uno pasa el *mouse* sobre cada sección dentro del cerebro que está subdividido en cuatro partes, suena la primera sílaba de cada palabra: “re”, “pro”, “per”, “dic”. El movimiento del *mouse* siempre posibilita interactuar con las imágenes a través del sonido o del movimiento a la izquierda o la

---

<sup>34</sup> Hable con nosotros

<sup>35</sup> Represión y censura

<sup>36</sup> Tutorial

<sup>37</sup> Arte efímera

<sup>38</sup> Efímero visual

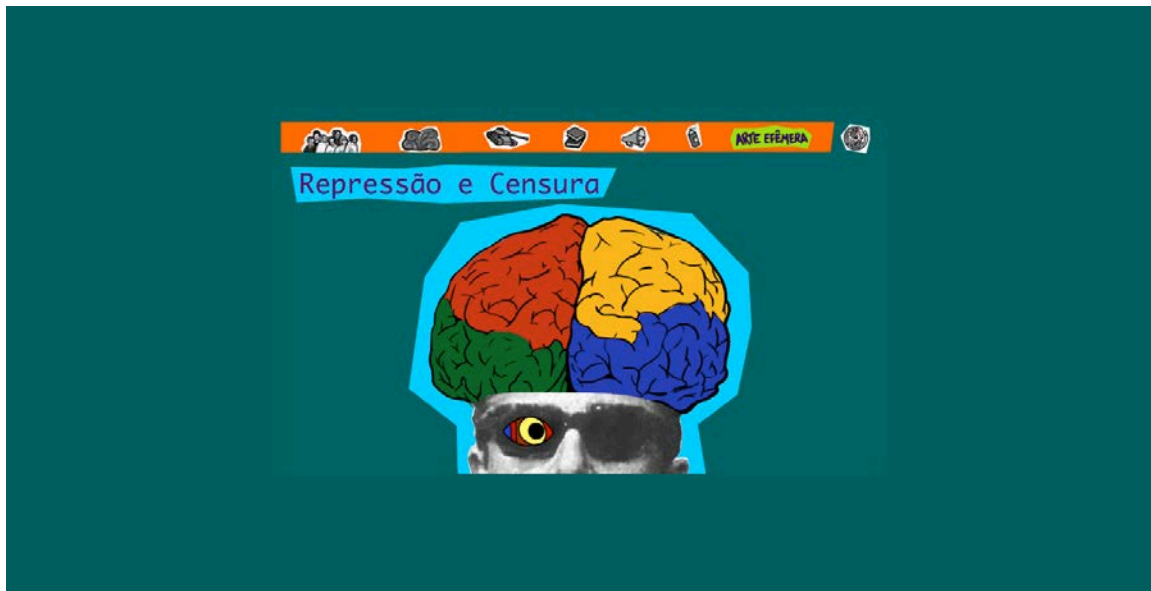
<sup>39</sup> Créditos

<sup>40</sup> Página inicial

<sup>41</sup> Represión y Censura

<sup>42</sup> Revuelta, protestas, periodo, dictadura.

derecha en el “rollo fotográfico”. Todas las imágenes poseen crédito y los textos explicativos están firmados y avalados por la institución.



Ejemplo de la estructura en la página “Repressão e Censura”.

En “Quem procura acha”<sup>43</sup>, aparece la imagen de dos libros que se abren, dando la posibilidad de profundizar el estudio, ir a links relacionados, conocer libros e incluso ir a una nueva pantalla hecha especialmente para docentes. Se puede ingresar a través de las palabras: “livros”, links, para dar aula”<sup>44</sup>. En “livros”<sup>45</sup>, la estética y estructura de esta sección es similar al resto del dispositivo: colores fuertes, predominio del verde y naranja, un rectángulo central sin sus límites dentro de la pantalla rectangular del fondo. Dentro del supuesto rectángulo en el centro, se mantienen la línea con los botones, el título, un pequeño texto fijo que explica la dirección de la institución, y el contenido con la bibliografía de todo el material de apoyo para el profesor que se puede bajar o subir con el *mouse*.

---

<sup>43</sup> Quien busca encuentra

<sup>44</sup> Libros, links, para dar clase

<sup>45</sup> Libros

En “links”<sup>46</sup>, se mantiene la misma estructura y sonidos, sin embargo aparece un único link que deriva a la enciclopedia virtual de la misma institución. Más abajo aparece “procure em outros links”<sup>47</sup>, y allí se puede ingresar a tres links, dos de la misma institución y uno del Museo de Arte Contemporáneo (MAC). Hay una aclaración abajo a la derecha escrita que dice que el Itaú Cultural no se responsabiliza por el contenido o la manutención de estos sitios.

En “Fale com a gente”<sup>48</sup> es la imagen de un parlante, su función es posibilitar el contacto entre el público y la institución a través del mail. A través de mi computadora no se pudo concretar esta función.

En “Dicas de navegação” aparece la imagen de un spray, cumple la función de un tutorial que ayuda a recorrer la página.

El botón cuyo título es “Arte Efêmera” es el único que está en formato de palabra. Cuando uno ingresa, va a una pantalla estéticamente similar a todo el dispositivo. Sin embargo aparece el diseño de un proyector dónde se puede cambiar el texto y las fotografías de las obras manualmente o automáticamente. Cada vez que cambia el texto o la fotografía que está en el rectángulo irregular a la derecha, hace un ruido de un proyector.

En “Efêmero visual”<sup>49</sup>, hay una imagen de un espiral que lleva a una pantalla rectangular que presenta un texto explicativo sobre el modo de funcionamiento de este dispositivo, entre otros detalles técnicos. Es un texto extenso, por lo tanto, uno tiene la opción a la derecha de bajarlo o subirlo con el *mouse*.

## E. Para dar clase

---

<sup>46</sup> Links

<sup>47</sup> Busque en otros links

<sup>48</sup> Hable con nosotros

<sup>49</sup> Efímero visual

En “Para dar aula”<sup>50</sup> hay un texto escrito, en formato de carta, dirigido al profesor que describe cuales son los conceptos que fueron elegidos para este dispositivo: el concepto de arte efímero, a partir de los artistas; reflexiones de estos artistas sobre sus trabajos y sobre el periodo de los años 60 y 70 en Brasil; los conceptos de ambientes, instalaciones, happenings y performances, a través de imágenes y textos que describen las propuestas de los artistas; textos críticos sobre los artistas y sus propuestas; el contexto de los años 60 y 70 en Brasil visto a través de otros artistas de la época; animaciones, juegos y otros recursos interactivos creados para facilitar la comprensión de los conceptos; relación de libros y páginas recomendadas para profundizar los temas. Abajo, figura una tabla que presenta algunos conceptos y los principales acontecimientos socio-políticos y culturales en Brasil y en el mundo en las décadas de 60 y 70. El cuadro está dividido en tres columnas: contexto histórico, conceptos, artistas y obras. El objetivo del cuadro es facilitar la comprensión de dichos conceptos que hacen referencia a la producción artística de este periodo.

no Brasil e no mundo nas décadas de 60 e 70.

Com o objetivo de facilitar a compreensão dos conceitos referenciais de produção artística do período, apresentamos uma seleção de "obras" consideradas exemplares. Observe que algumas dessas obras são suficientemente potentes para abarcar diferentes abordagens.

Ao professor, abre-se a possibilidade de selecionar outros conceitos e obras em função dos objetivos de seu próprio projeto.

Contexto Histórico	Conceitos	Artistas e Obras
<p><b>Guerra-Fria: o mundo polarizado em dois blocos (EUA x URSS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Implantação de Regimes Ditatoriais Militares na América-Latina (anos 60 e 70)</li> <li>• Guerra do Vietnã (1961 - 1975)</li> <li>• Revolução Cultural Chinesa (1966)</li> <li>• Protestos Estudantis por todo o Mundo (1968)</li> <li>• Fim da Primavera de Praga (1968)</li> </ul>	<p><b>Arte e Política</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Imperialismo norte-americano</li> <li>Sociedade de Consumo</li> <li>Socialismo x Capitalismo</li> <li>Terceiro Mundo e Subdesenvolvimento</li> </ul>	<p><i>Inserções em Circuitos Ideológicos – Projeto Coca-Cola, Cildo Meireles (1970)</i></p> <p><i>Zero Dólar, Cildo Meireles (1978-84)</i></p> <p><i>Napalm, Luiz Alphonsus (1970)</i></p> <p><i>Livro de Carne, Artur Barrio (1979)</i></p> <p><i>Zero Cruzeiro, Cildo Meireles (1974-78)</i></p>

Cuadro conceptual destinado a los docentes.

## F. Las animaciones

<sup>50</sup> Para dar clase

Dentro de cada sección de artista aparece el retrato del artista seleccionado. En todos los retratos, hay siempre un dibujo de un ojo a la izquierda. Su parte interna se mueve permanentemente y cuando uno pasa el *mouse*, el ojo se cierra. Su función en este dispositivo es la de presentar una animación referente a cada artista. Las animaciones siempre se abren en otra pantalla menor, y se puede interactuar o no dependiendo de la historia. Siempre está la opción debajo de cada animación de volver a jugar o cerrar la pantalla.

Para “Helio Oiticica”, la animación se trata de una versión que hizo el artista a partir de la obra “O café noturno de Van Gogh”<sup>51</sup> titulada “Mesa de bilhar”<sup>52</sup>, de 1966. Se puede interactuar utilizando el *mouse*, como si fuese un jugador de billar. Aparecen frases del artista y un texto del crítico de arte Celso Favaretto. A pesar de ser un juego, no hay vencedores o perdedores, simplemente se puede interactuar con las imágenes de la animación y el contenido siempre es el mismo.

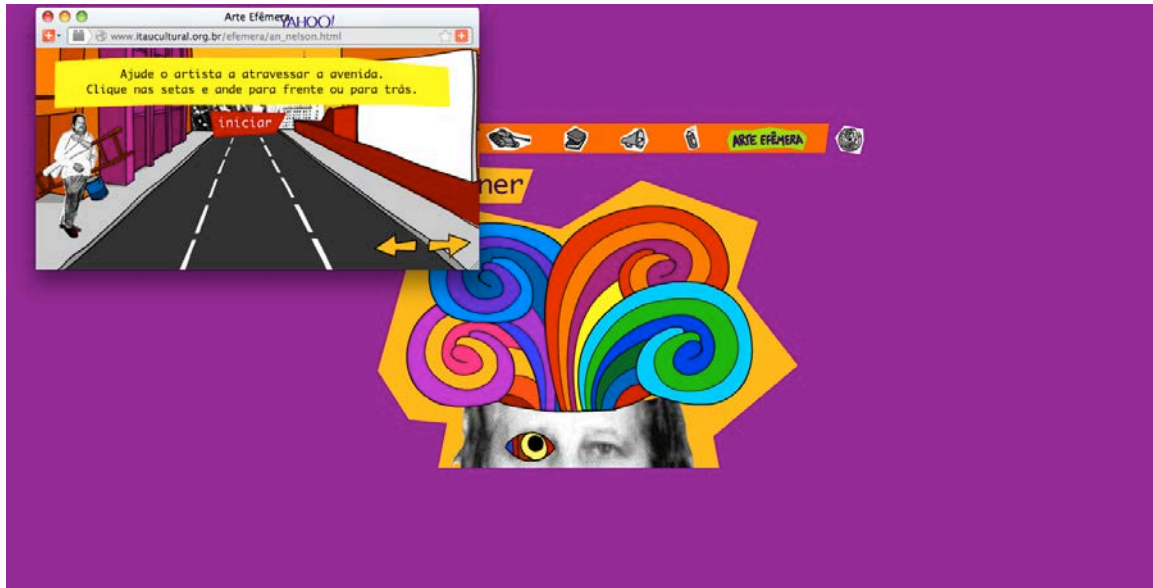


Animación arriba a la izquierda de la pantalla.

<sup>51</sup> El café nocturno de Van Gogh

<sup>52</sup> Mesa de billar

Para “Nelson Leirner”, la animación tiene el título de la obra del artista “Outdoor”<sup>53</sup>, 1968.



Animación arriba a la izquierda con la consigna inicial del juego.

Se ingresa en un juego: uno tiene que ayudar al artista a cruzar la calle, aparecen muchos autos que poseen el ruido de bocinas y el artista lleno de papeles y una escalera en la mano. El fondo del paisaje presenta recortes fotográficos de edificios conocidos de San Pablo, como el edificio Banespa. Con las flechas, abajo a la derecha, se puede mover el dibujo del artista para atrás o hacia delante hasta que llegue a la otra vereda. Si uno se equivoca y un auto lo atropella, el dibujo del artista vuelve a la vereda inicial. Si uno se equivoca cinco veces, aparece la frase “Deixa que eu vou sozinho”<sup>54</sup>. El ruido de la flecha, que mueve la figura del artista, suena como un “ui”. Una vez que el objetivo se cumple, el artista pega sus papeles en un cartel en la calle y luego se abre una pantalla que explica la obra a partir de un texto crítico de Agnaldo Farias.

Para “Umberto Costa Barros”, la animación se llama “FAUUF RJ69” (1969). Por estas letras, el título indica que la animación está basada en la instalación realizada por el artista en la universidad FAU, de Río de Janeiro en el año 1969. En principio, las letras

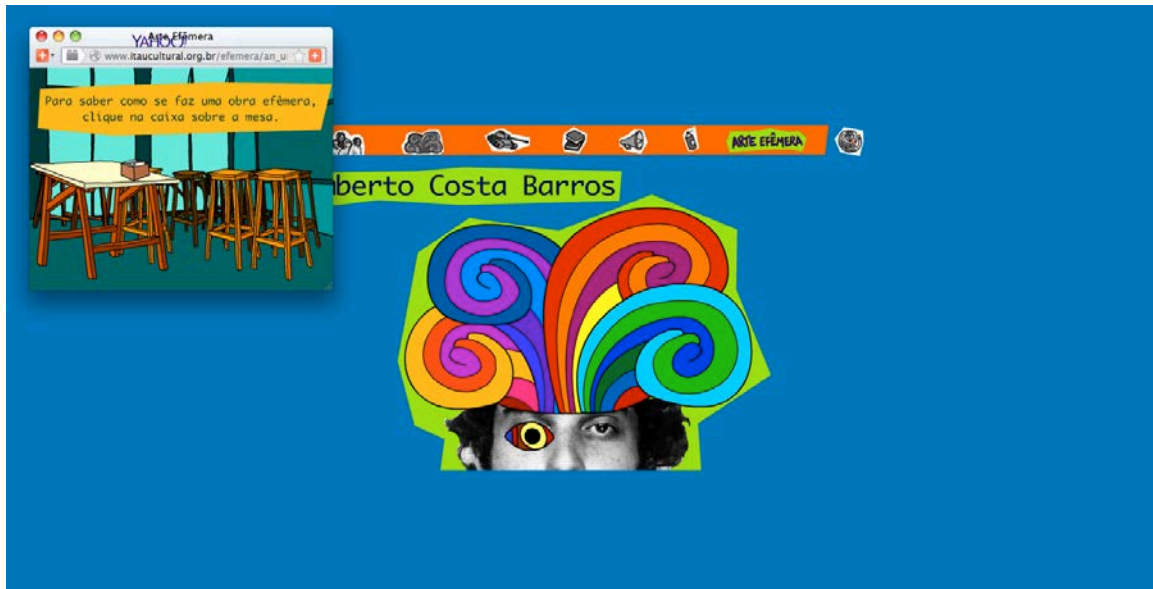
---

<sup>53</sup> Cartel

<sup>54</sup> Dejá que voy solo.



van hasta el centro y forman el título del trabajo, el fondo es rojo y las letras son amarillas. Luego, aparece un dibujo fijo de un aula, predominando el color verde, con el pizarrón de fondo, una mesa en frente con una caja pequeña arriba, bancos y ventanas de vidrio. La única frase escrita es “Para saber como se faz uma obra efêmera, clique na caixa sobre a mesa”<sup>55</sup>.



Animación arriba a la izquierda con la consigna inicial.

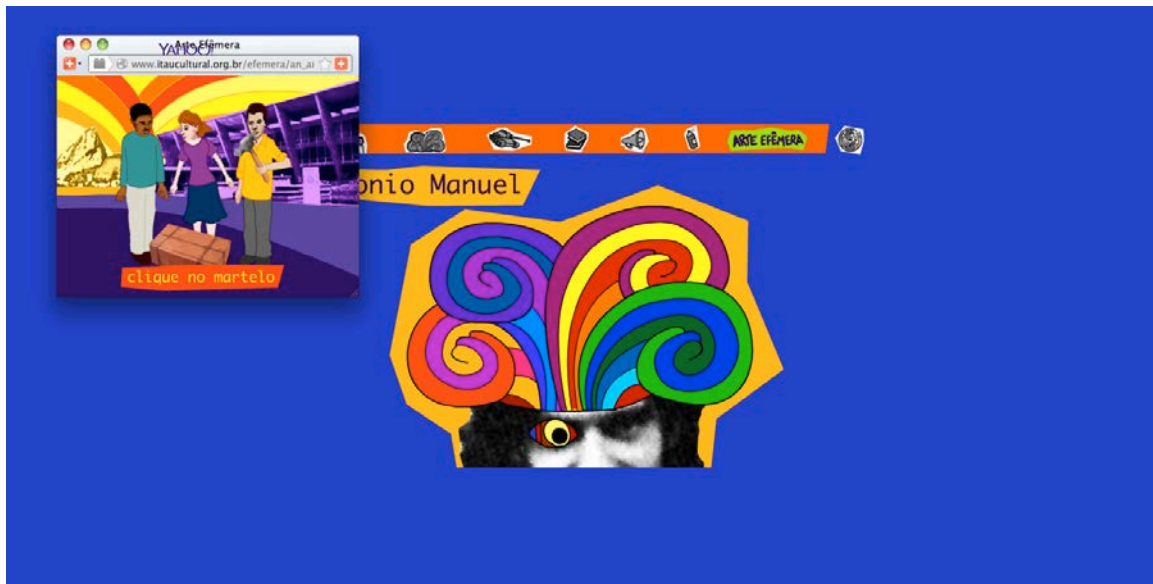
Al ingresar, apretando el *mouse* en la caja, se produce un pequeño ruido, la caja cambia de color, cae sobre el piso y las tizas suben hacia el techo y se quedan allí por un instante, el ruido simula una cierta tensión, y luego todos los muebles empiezan a moverse hacia la ventana, se produce otro tipo de ruido. La mesa se da vuelta, los bancos también, las tizas se transforman en puntos de apoyo para los objetos en el piso. Surge la frase “Sem saber se era possível Umberto Costa Barros foi lá e fez”<sup>56</sup>. El ruido que se escucha con definición es “ufa”, como si hubiera sido un gran esfuerzo haber realizado el trabajo. Luego aparece la imagen fotográfica de la instalación hecha por el artista en blanco y negro. Si uno pasa el *mouse* sobre esta fotografía saltan dos rectángulos irregulares

<sup>55</sup> Para saber cómo se hace un obra efímera apreté en la caja sobre la mesa.

<sup>56</sup> Sin saber si era posible Umberto Costa Barros fue hasta allí y lo hizo.

amarillo y verde con textos en formato de palabras, uno es un texto crítico explicando el proyecto y el menor con el crédito de la obra.

Para “Antonio Manuel”, la animación se llama “Urna-quente (1968)”<sup>57</sup>. En principio aparece el título de la obra con un fondo amarillo, una vez que sale el título, cae una caja con un ruido de frenos de un auto en la calle. La imagen del fondo de la animación es de Río de Janeiro. La imagen es fija, aunque hay un arco iris de colores en movimiento permanente. Más adelante está la fotografía de un edificio en blanco y negro. Aparecen tres personas en frente de los edificios, dos hombres y una mujer que tratan de ir a buscar un martillo para romper la caja. La caja permanentemente cambia de color, de su color original hacia el color rojo, como si estuviese pulsando como un corazón. El ruido es de un latido de un corazón que va aumentando progresivamente. Uno debe participar apretando con el *mouse* en el martillo, luego en la opción “continuar”<sup>58</sup>, hasta que la tercera persona logra abrir la caja.



Animación arriba a la izquierda.

A diferencia de la animación anterior, la explicación de la obra va surgiendo mientras sucede la animación, no al final como en “Umberto Costa Barros”. Cada vez que

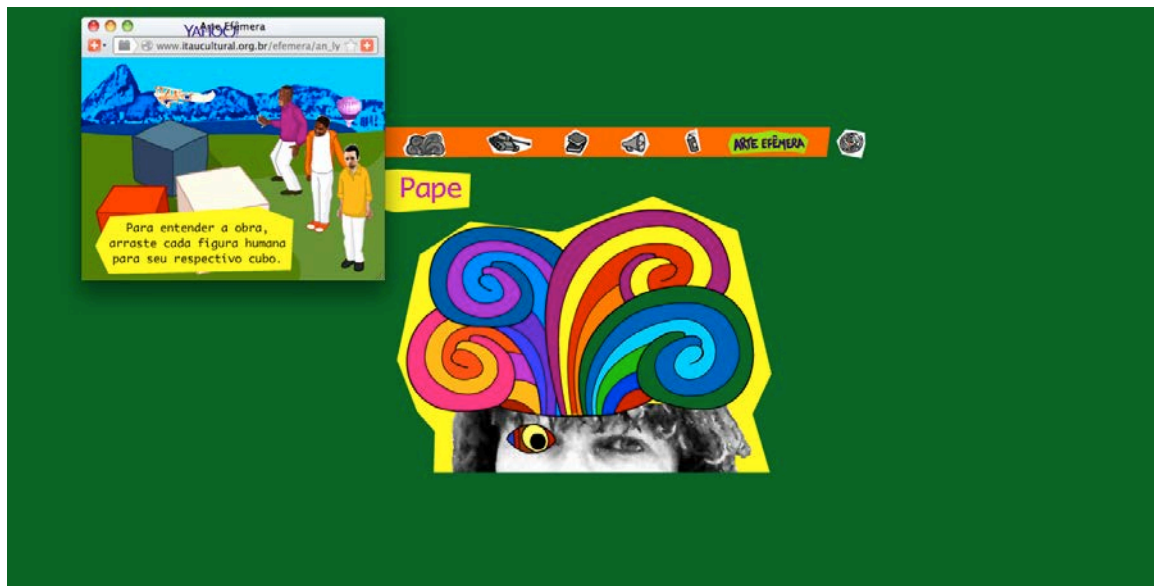
---

<sup>57</sup> Urna caliente

<sup>58</sup> Seguir

martillan la caja, el sonido es de un vidrio que se está rompiendo. Al final, cuando la abren, el sonido es de “ahhhh”, como si hubiese sido un gran logro haberla abierto.

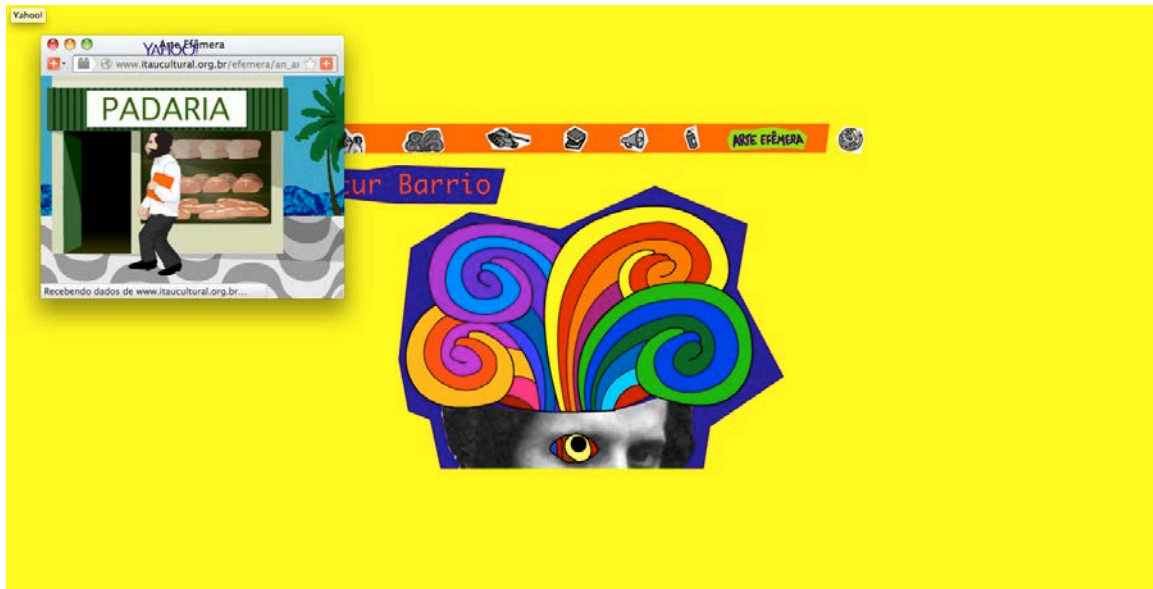
Para “Lygia Pape”, la animación no posee título inicial. Surge directamente una imagen fija que sugiere ser de Río de Janeiro por las montañas de fondo y el mar, hay tres cubos de colores y tres hombres con pantalones blancos. El único movimiento que existe es el de los aviones y el de un globo aerostático en el fondo de la imagen. Hay un texto escrito que dice “Para entender la obra arrastre cada figura humana para seu respectivo cubo”<sup>59</sup>. Si uno trata de hacerlo y se equivoca, la persona vuelve hacia dónde estaba, si se hace correctamente la persona entra en la caja. Hay un ruido que simula una reprobación y otro que indica que se hizo bien. No es fácil hacer que las figuras entren en la caja, pero una vez que se logra, los personajes salen de la caja, suena una música de samba, los personajes bailan y vuelven a la caja. Luego, los cubos hacen un pequeño movimiento y en seguida aparece la fotografía de la obra realizada por Lygia Pape, la explicación del trabajo y el crédito, como en las otras animaciones. Uno descubre que la obra se llama “Ovo” y fue realizada en 1967.



Animación arriba a la izquierda con la consigna inicial.

<sup>59</sup> Para comprender la obra arrastre cada figura humana hacia su respectivo cubo.

Para “Arthur Barrios”, la animación empieza con el nombre del artista. Transcurre en Río de Janeiro porque la imagen del fondo es una imagen fija de montañas y mar, además de la tradicional vereda con líneas curvas. Aparece la figura del artista con un libro en las manos que camina desde la derecha hacia la izquierda y que va entrando en diferentes negocios populares: “padaria, açougue, supermercado”<sup>60</sup>.



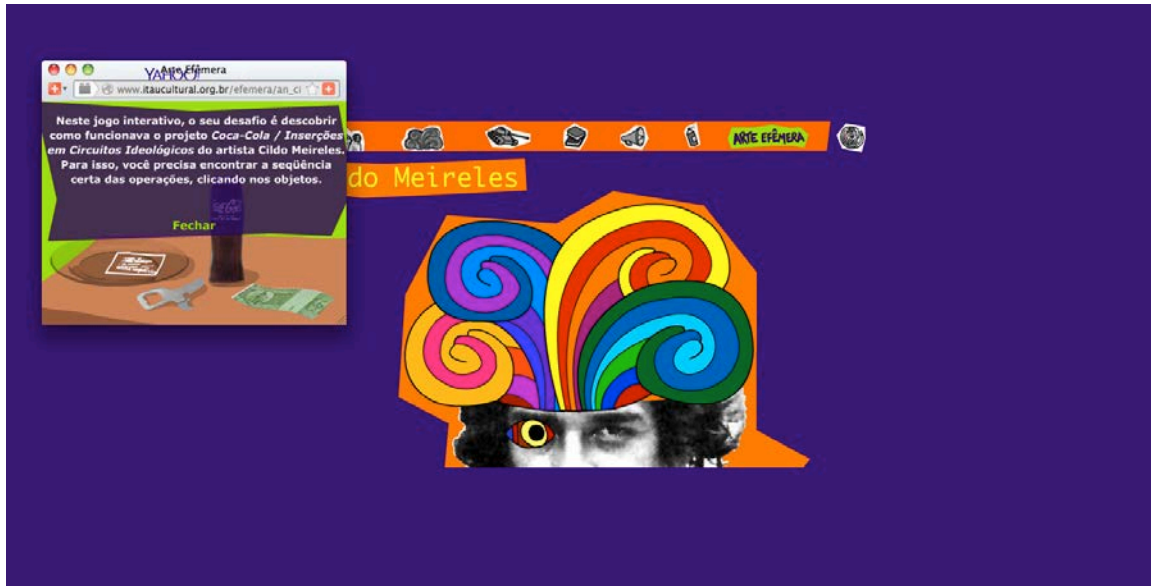
Animación arriba a la izquierda: el artista en frente a la panadería.

De cada uno de estos negocios el artista se lleva algo y lo guarda dentro del libro. Hay ruidos de pasos constantes y un ruido de satisfacción cuando finalmente guarda lo que supuestamente compró en cada negocio: pan, carne, papel higiénico. Al final aparece una gran montaña de basura, muestra al artista que se tira a esta montaña, de a poco la montaña va disminuyendo hasta que solamente queda el libro naranja en el centro y el artista que entra en el libro. Cuando termina, aparece la frase: “clique no caderno”<sup>61</sup>, y uno tiene la opción de entrar en el cuaderno original del artista, hojeando las páginas.

Para “Cildo Meireles”, a diferencia de las otras animaciones, se tiene la opción de ir jugando y cambiando de nivel.

<sup>60</sup> Panadería, carnicería, supermercado

<sup>61</sup> Apretá en el cuaderno



Animación arriba a la izquierda presentando la consigna del juego.

Todos los elementos cambian de color, cuando uno los aprieta, y cada uno tiene su sonido particular. En total son tres niveles. El objetivo del juego es que se pueda entender cuales fueron los elementos utilizados por el artista, el proceso de realización de la obra y su ideología. En el primer nivel, aparecen sólo los elementos: botella de coca-cola, abridor, un plato con un rótulo, un billete. Uno tiene que elegir el orden que utilizó el artista para componer la obra. Hay un personaje que no se ve desde afuera y que interviene en la animación: toma la coca-cola y hace un ruido de eructo cuando termina. La secuencia correcta es apretar en el abridor, abrir la coca-cola, poner la etiqueta y por último pagar. Si uno se equivoca aparece el símbolo de prohibido. En el segundo nivel se tiene que apretar rápidamente la coca-cola que muestra el dispositivo, si se logra, el personaje de afuera la toma, aparecen otras botellas vacías que van hacia un camión. Si no se logra, los vidrios de las botellas se rompen rápidamente y se tiene la opción de recomenzar en este mismo nivel. En el tercer nivel, hay que adivinar la máquina que va a llenar la botella de cola-cola y que corresponde a este artista. Si uno se equivoca, aparece la obra de otro artista que también utilizó la botella como soporte artístico. Si uno logra

adivinar la máquina, se muestra la coca-cola grande y la etiqueta escrita por el artista dónde figura la obra original. Uno descubre que la obra se llama: “Inserções em circuitos ideológicos: Projeto Coca-Cola”<sup>62</sup>, 1970. En la etiqueta se puede leer: “yankees go home!”<sup>63</sup>

13.1.3. Dispositivo: “Isto é uma foto?: Uma maneira divertida de entender o trabalho de fotógrafos brasileiros de várias épocas”<sup>64</sup>.



Pantalla inicial de la animación.

## A. Introducción

En este dispositivo hay una introducción que puede ser vista o no ya que cuenta con la opción de saltarla abajo a la derecha: “Pular a introdução”<sup>65</sup>. Pueden verse dos rectángulos negros en la pantalla, uno dentro del otro, separados por una línea blanca. En

<sup>62</sup> Inserciones en circuitos ideológicos: Proyecto Coca-Cola, 1970.

<sup>63</sup> “yankees vayanse a sus casas”

<sup>64</sup> “¿Esto es una foto?: Una manera divertida de entender el trabajo de fotógrafos brasileños de varias épocas”.

el rectángulo menor hay una imagen de una cámara fotográfica antigua en blanco y negro a la izquierda; en frente a esta cámara hay un dibujo que se parece a un trípode, también en blanco y negro; y del lado derecho hay una caja de fósforos azul con un dibujo de un ojo en movimiento en el centro de su tapa. Debajo de estas imágenes y de forma centralizada está escrita la frase en letras mayúsculas blancas: “Faça luz para iniciar o programa”.<sup>66</sup> Cuando uno pasa el cursor sobre la caja de fósforos hay un cierto movimiento y se produce un pequeño ruido. Al apretar el *mouse* sobre esta caja, sale un fósforo desde adentro que recorre toda la pantalla, se produce al mismo tiempo el sonido de trompetas y el ruido “ahhhh”, ya que el fósforo casi cae, trata de encenderse y no lo logra. Los otros fósforos se mueven y se produce un sonido de risas. En su segundo intento, el fósforo se enciende en la caja y luego va hacia el trípode y se produce una luz blanca que se expande por toda la pantalla. Luego aparece escrito: “foto = do grego photós=luz”<sup>67</sup>, una explicación del origen de la palabra foto.

Luego de esta animación aparece otra con un foco de luz que se mueve, abajo dice: “clicke na luz”<sup>68</sup>. Una vez que uno hace click con el *mouse* sobre la luz, esta deja de moverse, aparece otro foco de luz y automáticamente uno vuelve a hacer click, y así sucesivamente. Se distingue que más abajo hay partes de una frase que al final de la animación se devela: “Fotografia=desenhar com a luz”<sup>69</sup>.

## B. Página inicial del dispositivo

Se pueden observar tres rectángulos sobrepuestos en la pantalla inicial: el más grande es negro y está en el fondo; en el centro aparece un rectángulo menor que presenta recortes fotográficos en blanco y negro. Arriba de este rectángulo hay una cinta fotográfica en

---

<sup>65</sup> Saltar la información.

<sup>66</sup> Haga luz para iniciar al programa.

<sup>67</sup> Foto=del griego photós=luz.

<sup>68</sup> Hací click en la luz.

<sup>69</sup> Fotografia=dibujar con la luz.

movimiento permanente y sobre esta cinta está el título del dispositivo; debajo de este rectángulo hay cinco botones que poseen una determinada función. Cuando uno pasa el *mouse* sobre estos botones o herramientas, se escucha un ruido del movimiento del slide dentro de un retroproyector. Dentro del tercer rectángulo central, hay una fina capa transparente en movimiento con siete fotografías, algunas verticales y otras horizontales. Cada fotografía es una entrada al dispositivo y siempre que uno pasa el *mouse* sobre estas imágenes fotográficas se escucha el sonido de un disparo fotográfico de una cámara analógica. Cuando el dispositivo está cargando, surge la imagen de un reloj que indica cuanto tiempo falta para pasar a la próxima pantalla.

### C. Ingreso a partir de las imágenes fotográficas



Espacio “Não parece mas é”.



En el espacio “Não parece mas é”<sup>70</sup>, se mantienen las mismas características formales de la estructura de la pantalla inicial: rectángulo dentro de otro rectángulo, fondo negro, rectángulo menor con fondo de recortes fotográficos en blanco y negro, el título arriba y los botones o herramientas abajo. A la derecha y arriba del rectángulo, se observa el mismo ojo que estaba en la caja de fósforos. Ya se había observado esta imagen en el dispositivo anterior, que era la entrada de una animación interactiva o juego relacionado a cada artista. En este dispositivo las actividades están relacionadas a la fotografía.

Cuando se inicia la apertura de esta pantalla, el título arriba empieza a surgir desde la izquierda hacia la derecha. Se abre un rectángulo más chico a la izquierda que dice: “Arraste os *slides* para a mesa de luz”<sup>71</sup>. A la derecha hay tres *slides* que deben ser arrastrados para que se amplíe la imagen y se vea el contenido a la derecha. Cada vez que se pasa el *mouse* sobre estos *slides* puede escucharse el sonido del cambio de slide dentro de un retroproyector. El texto que surge a la derecha explica cada imagen, en este caso se trabaja sobre el retrato. Como el texto está en formato de columna, para leerlo por completo es necesario desplazarlo hacia abajo con la flechita que se encuentra a la derecha.

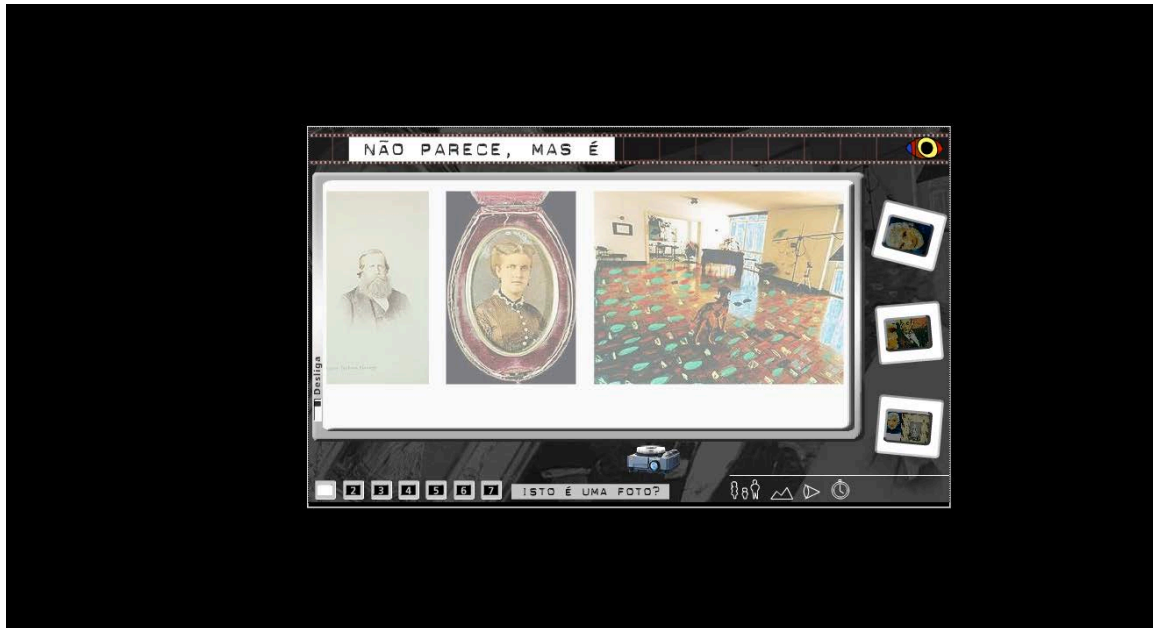
Debajo de este rectángulo y a la derecha aparece la imagen de un retroproyector, si uno hace click con el *mouse* se amplía el rectángulo dónde antes se veían los *slides* seleccionados, y uno puede ver otros retratos, uno al lado del otro, que se mueven hacia la derecha o izquierda, dependiendo del movimiento del *mouse*. No hay texto escrito para estas fotos, sin embargo uno tiene la opción de ir, volver y hacer una pausa, para ver más detenidamente cada imagen. Se puede volver a ver los *slides* anteriores porque están disponibles a la derecha.

---

<sup>70</sup> No parece pero es.

<sup>71</sup> Arrastre los slides hacia la mesa de luz.

Todas las imágenes presentes en este dispositivo poseen crédito: el nombre del artista, el título de la obra, el año de su realización y la técnica<sup>72</sup>.



Pantalla con las imágenes que van pasando en el medio.

Debajo del retroproyector, aparecen números para que se pueda acceder a las otras entradas del dispositivo. También está la opción de volver al menú inicial si uno hace click en el título “Isto é uma foto?”<sup>73</sup>, escrito al lado. Son distintos los sonidos que se escuchan en los botones, aunque todos están asociados a la fotografía.

Esta estructura formal se repite en todas las otras entradas del dispositivo, lo que cambia es el contenido de cada entrada. Para “A revelação oculta”<sup>74</sup>, se trabaja sobre el revelado fotográfico. Para “A escolha do olhar”<sup>75</sup>, se explora la mirada de quien toma la foto, la selección de los elementos, el encuadre y la creación fotográfica. Para “O inteiro em pedaços”<sup>76</sup> se trabaja sobre la fotomontaje y la combinación de varios elementos que

<sup>72</sup> En esta foto no se pudieron captar los créditos por una cuestión técnica.

<sup>73</sup> ¿Esto es una foto?

<sup>74</sup> El revelado oculto.

<sup>75</sup> La elección de la mirada.

<sup>76</sup> Lo entero en pedazos.

forman una imagen. “Cenas de 0 e 1”<sup>77</sup> explica lo que es la fotografía y la fotografía digital, más reciente. “A imagem antes da imagem”<sup>78</sup>, explota la escena fotográfica:

espacio que fue preparado por el fotógrafo antes de la toma, como la fotografía de chocolate de Vik Muniz o una imagen publicitaria. En “Parece mas não é”<sup>79</sup>, se observa que el texto trabaja sobre la pintura que pretende parecer foto, y la foto que quiere parecer pintura.

#### D. Los botones o herramientas

El menú principal se encuentra abajo y a la derecha del rectángulo central. La primera herramienta está representada por un grupo de personas que posibilita entrar en contacto con la institución: “fale com a gente”<sup>80</sup>.

En “dicas de navegação”<sup>81</sup>, uno puede entender cómo funciona cada recurso de este dispositivo.

En “quem procura acha”<sup>82</sup>, uno tiene acceso a tres segmentos: libros, links y una ficha de contenidos de todo el material utilizado para la realización de este dispositivo. En la entrada “livros”<sup>83</sup>, hay una frase que dice que es posible encontrar todos los libros citados en el Itaú Cultural de San Pablo. En los “links”, hay varias entradas distintas para que uno profundice o amplíe sus conocimientos sobre fotografía. Algunos derivan a links de la propia Enciclopedia Virtual del Itaú Cultural, otros derivan a links que están fuera de la institución, como links de artistas o temas más específicos. El Itaú aclara, en una

---

<sup>77</sup> Escenas de 0 y 1.

<sup>78</sup> La imagen antes de la imagen.

<sup>79</sup> Parece pero no es.

<sup>80</sup> Desde mi computadora esta función no ha funcionado.

<sup>81</sup> Consejos para navegar.

<sup>82</sup> Quien busca encuentra.

<sup>83</sup> Libros.

observación escrita arriba a la derecha, que no se responsabiliza por la manutención de los contenidos encontrados en estos sitios recomendados.

“Para saber mais”<sup>84</sup> es una herramienta un poco diferente al formato estructural inicial, si bien mantiene las mismas características estéticas. Al ingresar, aparece el título arriba que dice: “Para saber mais sobre a fotografia no Brasil”<sup>85</sup>. Se puede observar una línea de tiempo debajo con diferentes fechas que van desde 1833 a 1995, en pequeños cuadrados. Si se pasa el *mouse* sobre los cuadrados, se escuchan sonidos similares a cuando uno acciona la cámara analógica para adelantar el rollo filmico. Si uno pasa el *mouse* sobre cada cuadrado, aparece una fotografía referente al año elegido. Si uno ingresa al cuadrado, se abre otra pantalla aparte con la explicación de la imagen. El sonido es de una toma fotográfica hecha con una cámara analógica. Siempre está la opción de volver al menú inicial o a las otras entradas del dispositivo.

---

<sup>84</sup> Para saber más.

<sup>85</sup> Para saber más sobre la fotografía del Brasil.



Ventana que se abre con la explicación aparte.

## E. Ficha de contenidos

“Ficha de conteúdos”<sup>86</sup> presenta una carta destinada al profesor donde explica cuales son los temas centrales trabajados en el dispositivo y que luego podrán ser abordados en el aula. Aparece una aclaración que explica que las escuelas primarias y secundarias no poseen en sus curriculums una disciplina titulada “fotografía”. Sin embargo, la carta demuestra que este recurso es valorado según los objetivos de los “Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN)”<sup>87</sup> en Arte.

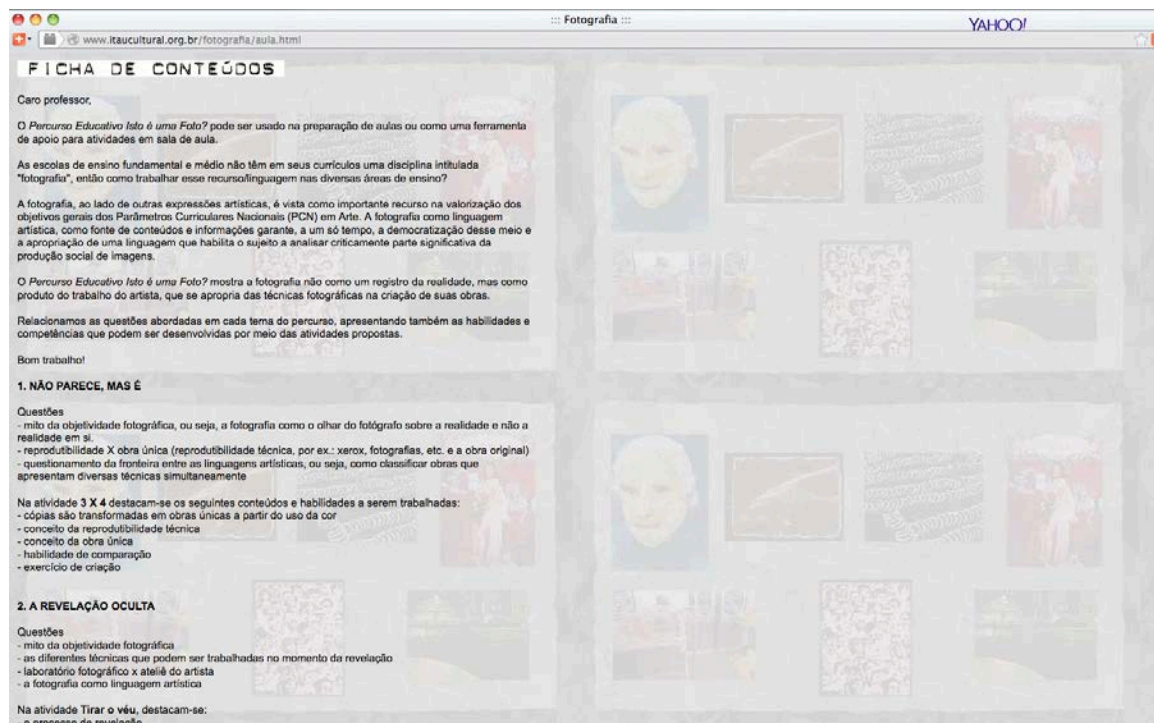
<sup>86</sup> Ficha de contenidos.

<sup>87</sup> Parâmetros Curriculares Nacionais

“Las escuelas secundarias y primarias no tienen en sus currículas una disciplina titulada "fotografía", entonces ¿cómo trabajar este recurso/lenguaje en las diversas áreas de la enseñanza?

La fotografía, en comparación otras expresiones artísticas, es vista como un importante recurso en la apreciación de los objetivos generales de los Parámetros Curriculares Nacionales (PCN) en Arte. La fotografía como lenguaje artístico, como fuente de contenidos e información garantiza, de una sólo vez, la democratización de este medio y la apropiación de un lenguaje que habilita a el sujeto a analizar críticamente parte significativa de la producción social de imágenes”.

Luego, aparecen los temas trabajados en el dispositivo que, a su vez, presentan las habilidades y competencias que podrán ser desarrolladas a través de las actividades propuestas. En total, son siete temas centrales: “No se parece pero es”; “La revelación oculta”; “La elección de la mirada”; “Lo entero en pedazos”; “Escenas de 0 y 1”; “La imagen antes de la imagen”; “Parece pero no es”. Debajo de los temas, hay una lista con 44 artistas que figuran en el dispositivo.



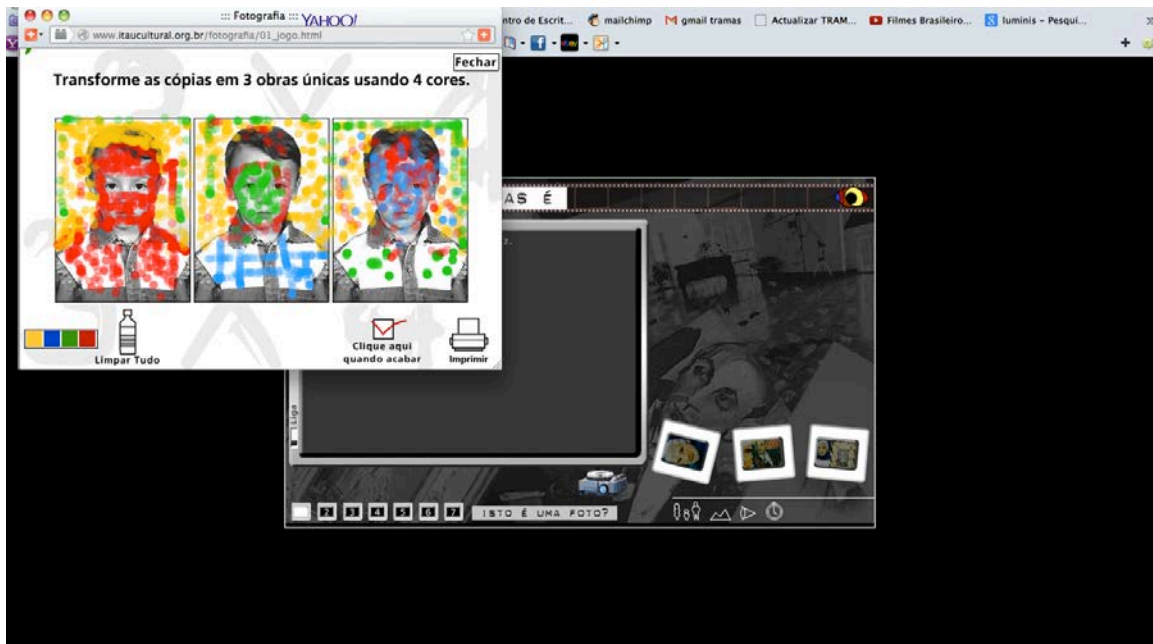
## Ficha de contenidos

### F. Actividades

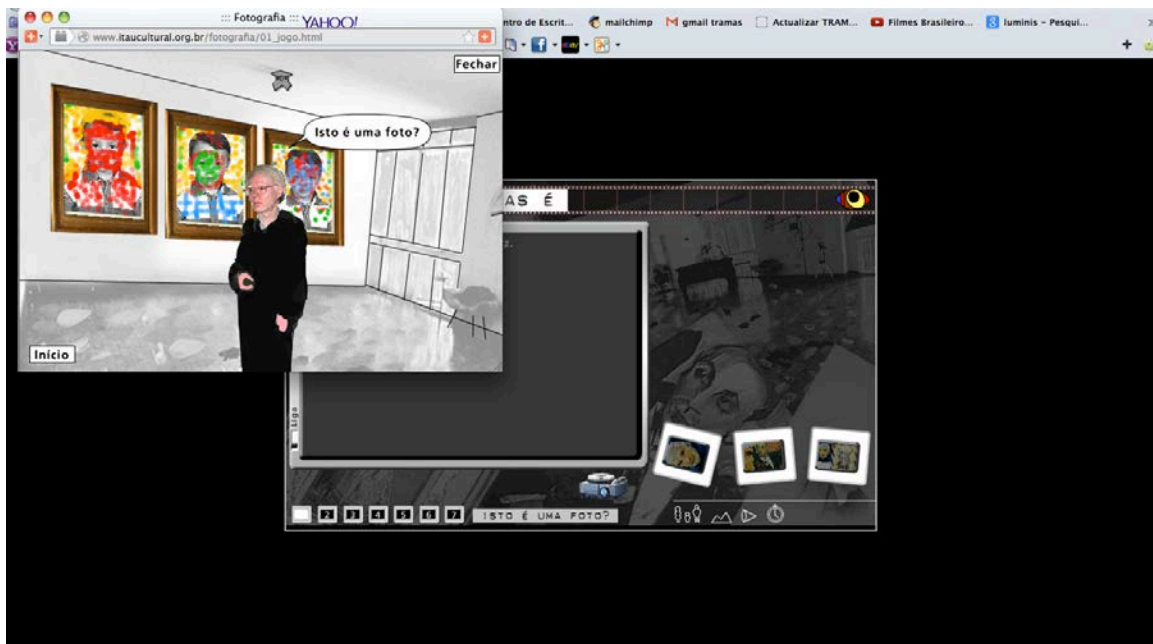
Para acceder a las actividades uno debe hacer click en el ícono del ojo con un movimiento interno, ubicado arriba y a la derecha de la pantalla del dispositivo. Al hacer click, el ojo se cierra y automáticamente se abre una ventana con la actividad. En “ Não parece mas é”<sup>88</sup>, aparece una foto 3x4 de un niño en blanco y negro, que se reproduce tres veces. Según la consigna del juego, uno debe transformar las copias en tres obras únicas, utilizando los colores que están abajo. Es una interacción bastante sencilla porque sólo se utiliza un pincel, pero a la vez, uno se sorprende cuando termina de realizar la intervención en los retratos: los trabajos van a una pared de una exposición y aparece un hombre que dice “Isto é uma foto?”<sup>89</sup>.

<sup>88</sup> No parece pero es.

<sup>89</sup> El título del dispositivo: ¿Esto es una foto?



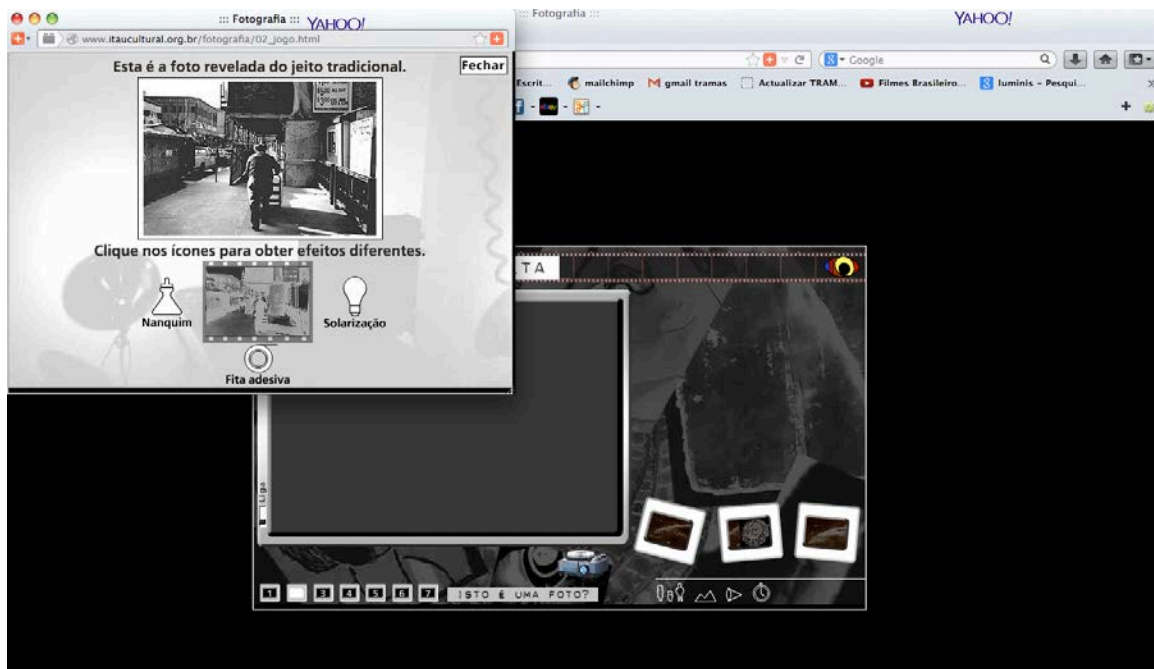
Ventana con la actividad. Fotos intervenidas.



Obras en la pared de una exposición.



La actividad “Revelação Oculta”<sup>90</sup> trabaja con la técnica del revelado manual, dónde uno puede sentirse cómo si estuviese en un laboratorio fotográfico. Comienza la animación de una foto siendo revelada en un laboratorio. Aparece la frase: “Tirar o véu”<sup>91</sup>. Y en seguida: “Revelar. Do latim= revelare. Tirar o véu”<sup>92</sup>. Se puede intervenir la imagen con tinta china, cinta adhesiva o con la solarización. Cuando uno termina la intervención de la fotografía, es posible revelarla en una habitación con luz roja. Se puede intervenir haciendo click con el *mouse* en la lámpara arriba a la izquierda que se prende en esta misma habitación. Esta foto pasa automáticamente por el líquido revelador, luego va hacia el líquido interruptor, pasa por el fijador y por último por el agua. En seguida, se puede comparar esta imagen con otra de un artista. Todos los botones poseen sonidos de tomas fotográficas.



Ventana con la actividad a la izquierda y las opciones de intervención fotográfica.

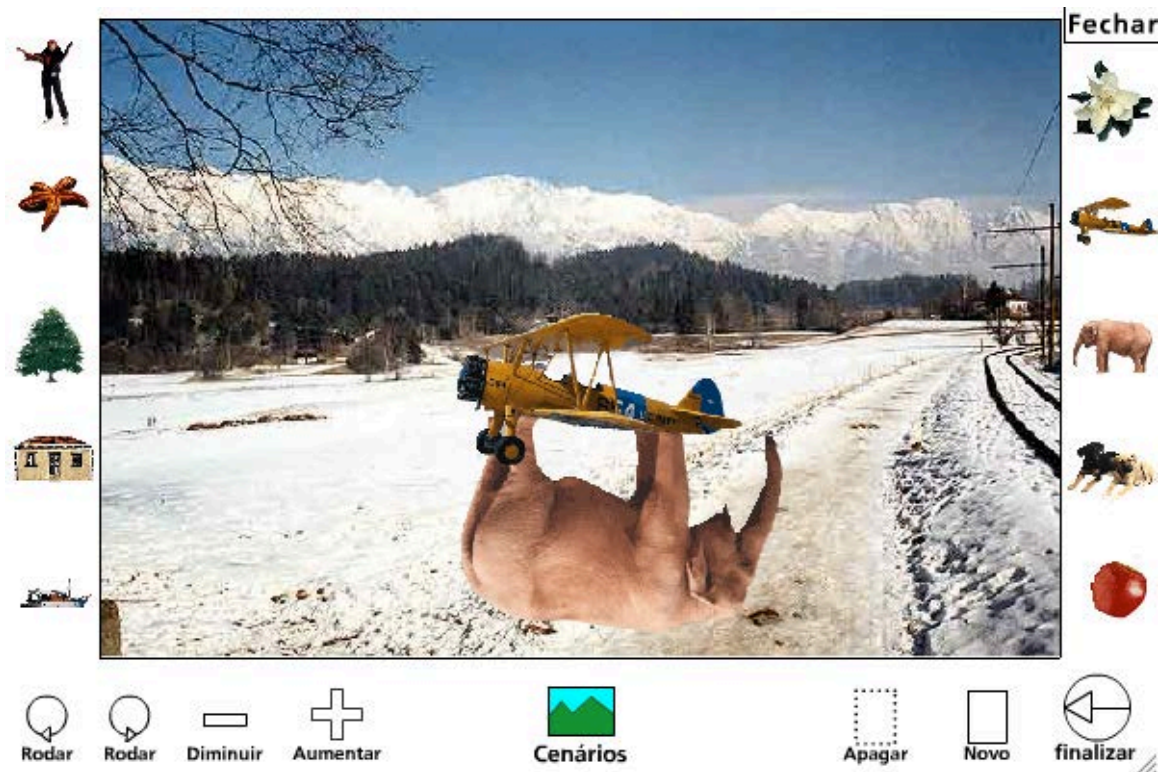
<sup>90</sup> El revelado oculto.

<sup>91</sup> Descubrir, revelar.

<sup>92</sup> Idem.

En “Escolha do olhar”<sup>93</sup>, la actividad empieza con la frase: “saber olhar”<sup>94</sup>. Luego aparece la consigna del juego: simular el acto de la toma fotográfica y elegir el encuadre. El dispositivo ofrece tres opciones de lentes: normal, gran angular y teleobjetivo. También se puede optar por tomar una foto con el rollo blanco y negro o de colores. Luego, uno puede tomar un detalle del paisaje y en seguida aparece la opción de impresión de este encuadre.

La actividad “O inteiro em pedaços”<sup>95</sup> pretende que uno explore diferentes imágenes realizando un fotomontaje, recortando y pegando las figuras. Hay una variedad de botones. Se puede elegir el escenario, girar la imagen, disminuir o aumentar las figuras. Una vez finalizado el trabajo, está la opción de imprimir la imagen construida.



Pantalla intervenida.

<sup>93</sup> Elección de la mirada

<sup>94</sup> Saber mirar.

<sup>95</sup> Lo entero en pedazos.

“Cenas de 0 e 1”<sup>96</sup>, presenta una actividad que comienza con una animación demostrando la diferencia entre la foto analógica y la digital. Primero, se muestra una fotografía, que a través de una lente, permite apreciar que la foto está hecha de granos de plata. En seguida esta misma foto va a un escáner y entra en la computadora. Con una lupa se constata que la foto digital posee píxeles. La actividad consiste en que uno pueda intervenir la imagen ofrecida digitalmente intentando hacer algo similar a lo que los artistas lograron de forma tradicional. Aparecen tres herramientas: bromóleo, cianotipo, solarización. Una vez finalizado el trabajo, se ofrece la opción de imprimir la imagen. Los botones presentan pequeños sonidos tonales.

La actividad “A imagem antes da imagem”<sup>97</sup>, presenta diferentes figuras para que uno pueda manipularlas hasta construir una nueva imagen y tomar una foto de la misma. Es muy similar técnicamente a la actividad “O inteiro em pedaços”<sup>98</sup>, en cuanto al arrastrar y componer una imagen. Sin embargo, aparecen elementos del cotidiano que salen de un placar, una caja de cartón y un tacho de basura. Se puede utilizar una luz y en seguida tomar la foto. Cuando uno termina, aparece una foto de un artista que utilizó los mismos elementos para componer una fotografía. Se pueden comparar ambas imágenes y luego imprimirlas.

---

<sup>96</sup> Escenas de 0 y 1.

<sup>97</sup> La imagen antes de la imagen.

<sup>98</sup> Lo entero en pedazos.



Pantalla con los elementos arrastrados en el espacio vacío.

La actividad “Parece, mas não é”<sup>99</sup> pretende que uno perciba la diferencia entre la pintura y la fotografía. Algunas de estas imágenes son fotos y otras son pinturas. La consigna del juego es que uno pueda arrastrar las fotografía hacia el negativo y la pintura hacia el marco. Si uno se equivoca, aparece el sonido de una bocina negativa, mostrando el error. Si uno lo hace bien, hay un sonido de aplausos.

En general, se puede observar que todos los textos escritos del dispositivo son sencillos. En varios fragmentos aparece el pronombre “a gente”<sup>100</sup>, que mantiene el lector más cercano a la lectura. Otras veces aparecen los verbos en la segunda persona del plural: “quisermos”, lo cual también demuestra una pretensión de acercamiento entre escritor/lector.

---

<sup>99</sup> Parece, pero no es.

<sup>100</sup> Este pronombre es muy utilizado en el lenguaje informal en Brasil.

Sin embargo, en las explicaciones de las obras aparecen citas de críticos de arte que complejizan la lectura para quienes las desconocen. Podemos observar la complejidad de este texto sobre la obra *Retrato de Mario de Andrade*, 1922, de Tarsila do Amaral.

“Los años 20 fueron, según el crítico Federico Morais, “una década de polémicas, provocaciones, invenciones, peleas estéticas, en fin, un desorden que parecería inagotable, lo que conllevó a Mario (de Andrade) a afirmar que los ocho años, luego de la “fiesta” del Teatro Municipal, fueran “la mayor orgía intelectual que la historia artística registra”. (...) un esfuerzo simultáneo de *aggiornamento* (actualización) y redescubrimiento de nuestras raíces culturales”<sup>101</sup>

13.1.4. Dispositivo “Academismo: missão imperdível. Ajude a agente Lud K. a resgatar quadros e conheça a pintura acadêmica do Brasil”<sup>102</sup>.

#### A. Introducción del juego e instrucciones

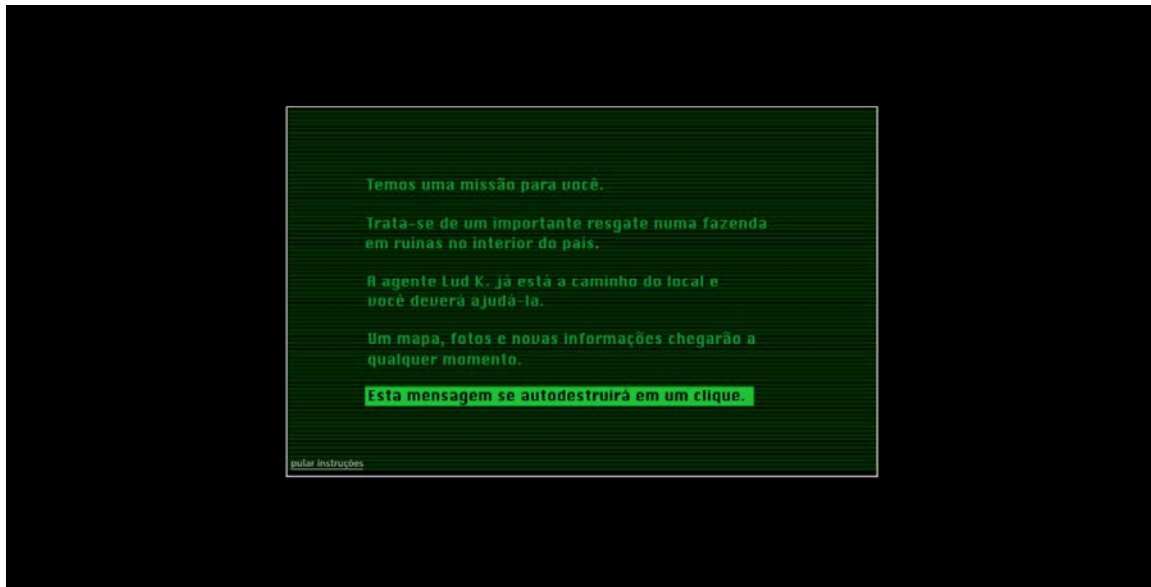
Este dispositivo comienza con un reloj de arena que aparece siempre que la cámara está cargando. Cuando se carga la página, hay una instrucción del juego que va surgiendo en la pantalla letra por letra, posee un sonido de teclas de una computadora y se escucha una música de suspenso. La pantalla presenta las mismas características formales de los otros dispositivos: rectángulo dentro de un rectángulo. En este caso, los dos rectángulos son negros: en el rectángulo del medio hay pequeñas líneas verdes y las letras que surgen también son verdes, lo cual simula una pantalla de la computadora antigua. El texto presenta el objetivo del juego: efectuar un rescate en una ruina en el interior del país. Uno

---

<sup>101</sup> Morais, Frederico. Prefacio. In: *Modernismo: años heroicos: marcos historicos*. San Pablo: Instituto Cultural Itaú, 1993. p. 9-10. Cuadernos historia de la pintura en Brasil, 2.

<sup>102</sup> *Academicismo: Misión Imperdible. Ayude a la agente Lud K. a rescatar cuadros y conozca la pintura académica de Brasil*. In: <http://www.itaucultural.org.br/academicismo/abertura.html>

debe ayudar a la agente Lud K. en esta misión. Al final, hay una frase que dice que el mensaje se autodestruirá en un click.



Pantalla inicial con las instrucciones del juego.

Cuando uno aprieta en la palabra “click”<sup>103</sup>, el mensaje es destruido y se escucha el sonido de un papel que va hacia el tacho de basura abajo y a la derecha del rectángulo central. Luego, se puede apretar un botón que se encuentra a la izquierda y que posee la imagen de una cinta de video para ver una película en un rectángulo más chico, que se abre arriba y a la izquierda. En la película, se ve a la agente Lud K. corriendo en una selva. Del lado derecho se ve un texto explicativo que cuenta quien es la agente Lud K., una joven estudiante de arqueología, y lo que uno debe hacer: “Você deverá ajudá-la a recuperar vários quadros que correm risco de destruição nas ruínas da fazenda”<sup>104</sup>.

Al cerrar el video, se abre una pantalla con cuatro imágenes más chicas rectangulares un poco torcidas dentro del rectángulo central. Al pasar el *mouse* sobre las imágenes, aparece un texto explicativo: abajo y a la izquierda se encuentra la imagen de la hacienda, arriba y a la izquierda la imagen muestra a los dueños de la hacienda, arriba y

<sup>103</sup> click

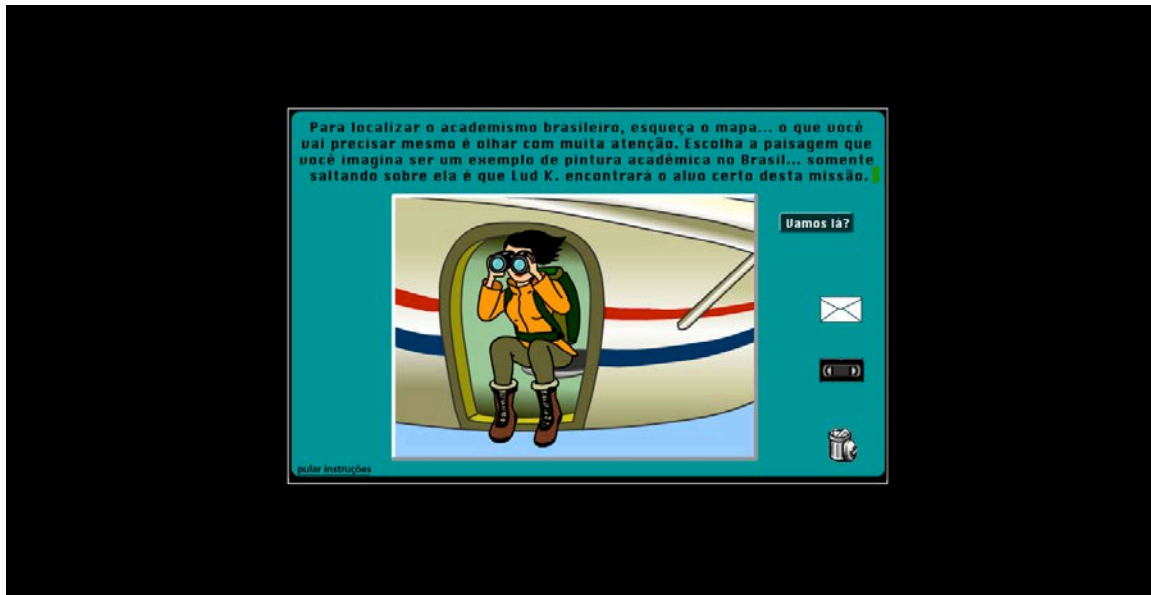
<sup>104</sup> Deberás ayudarla a recuperar varios cuadros que sufren el riesgo de destrucción en las ruinas de la hacienda.

a la derecha la mascota de la familia, abajo y a la derecha la imagen de un perro que enloqueció y que puede ser el motivo de abandono de la familia de la hacienda y que todavía puede estar dando vueltas por allá. Abajo y al centro, un sobre para que uno pueda guardar estas imágenes.



Pantalla con las imágenes que simulan fotografías que deberán ser guardadas por el jugador.

Al guardar las imágenes en el sobre, aparece una pantalla con un mapa y una lupa. Esta imagen desaparece y vuelve a aparecer la agente Lud K. dentro de un avión, mirando hacia afuera.



Pantalla de Lud K. en el avión y las instrucciones del juego.

Las instrucciones del texto dicen que uno debe olvidarse del mapa y mirar con mucha atención el paisaje donde parecen estar las pinturas académicas de Brasil. Hay un botón a la derecha que dice: “Vamos lá?”<sup>105</sup> También está la opción de volver a ver las fotos guardadas en el sobre y el video, porque los botones están disponibles a la derecha del rectángulo donde aparece Lud K.

En seguida aparece la visión de un binóculo con diferentes paisajes en el fondo. Se puede hacer click en el paisaje para elegirlo. Si uno logra adivinar el paisaje se abre una imagen más grande en formato de cuadro académico, con una explicación a la izquierda de la obra. El texto busca describir las características formales de una obra académica. Si uno hace click en el botón de “cerrar” que está abajo, vuelve a la pantalla con la animación anterior y se observa que Lud K. salta del avión y cae sobre la hacienda. Esta hacienda es el escenario principal del juego.

---

<sup>105</sup> ¿Vamos?



## B. El juego

En un paisaje muy parecido a lo que se vio anteriormente, de un pintura académica, aparecen varios elementos que se mueven mientras uno explora la pantalla con el *mouse*. Cada botón presenta un sonido distinto acorde a la imagen y tiene la información de para qué sirve cada uno. Abajo del rectángulo están las herramientas del juego. En el paisaje: la casa, el silo y el establo, dónde Lud K. deberá entrar para rescatar las pinturas académicas. En este paisaje inicial se escucha permanentemente el sonido de animales en la mata.



Escenario del juego y las diferentes entradas.

## C. Los botones o herramientas

Las herramientas del juego aparecen en todas las pantallas, están siempre fijas abajo del rectángulo central del dispositivo. Lo que cambian son los escenarios o entradas dónde Lud K. debe rescatar las pinturas académicas.

“O percurso passo a passo”<sup>106</sup> muestra la figura de un libro antiguo a la izquierda, es un cuaderno de anotaciones dónde se obtiene el registro de las obras que fueron rescatadas. Hasta que no las rescates, los espacios estarán vacíos.

“Quem procura acha” es el botón de una lupa que indica que uno puede profundizar o ampliar sus conocimientos; posee un formato estructural muy parecido al botón “Quem procura acha” del dispositivo anterior: “¿Isto é uma foto?”<sup>107</sup>, a pesar de que el ícono no es el mismo. La herramienta también está segmentada en “libros”, “links” y “ficha de contenidos”. Para “libros” y “ficha de contenidos”, la estructura del contenido es la misma, a pesar de que el contenido es distinto por tratarse de obras académicas. Se observa que prevalece el tono verde en la pantalla ya que está relacionado con el fondo del paisaje del juego. En cuanto a su funcionalidad, ambas herramientas son exactamente iguales.

En “links” surgen otras búsquedas, además de derivar al usuario a la Enciclopedia de Itaú Cultural. Aparecen entradas distintas como: ver exposiciones sobre el tema; para saber más sobre los artistas y el arte académico del siglo diecinueve; para visitar algunos acervos con obras neoclásicas brasileñas o europeas. Abajo a la izquierda aparece la misma aclaración institucional que reza: Itaú Cultural no se responsabiliza por el mantenimiento de estos sitios recomendados.

“Fale com a gente”<sup>108</sup> también posee la misma estructura y funcionalidad de los otros dispositivos<sup>109</sup>, también aparecen los créditos completos de las imágenes que figuran en el dispositivo. “Dicas de navegação”<sup>110</sup> aparece como un especie de globo terrestre de hierro con una flecha en el medio, posee la misma estructura y funcionalidad de esta misma herramienta en el dispositivo anterior. Explica punto por punto cada una de las entradas.

---

<sup>106</sup> El recorrido paso por paso.

<sup>107</sup> ¿Esto es una foto?

<sup>108</sup> Hable con nosotros.

<sup>109</sup> Tampoco pude contactarme con la institución a través de este botón.

<sup>110</sup> Consejos para navegar.

Aparece un botón abajo a la derecha, una especie de velocímetro, que mide la energía vital de Lud K. Este botón es utilizado cuando Lud K. rescata una obra equivocada y necesita más energía para seguir buscando otras obras.

La herramienta “Para saber mais”<sup>111</sup>, que aparece como un reloj de arena, posee la misma estructura y funcionalidad del dispositivo anterior, salvo por el contenido, que está relacionado a la pintura académica de Brasil, y por los colores<sup>112</sup>. Las fechas de esta línea del tiempo van desde el principio del siglo diecinueve hasta 1922, con la Semana de Arte Moderno en Brasil.

La “Base de datos”<sup>113</sup> representada en la pantalla inicial como un globo terrestre en movimiento, muestra la explicación de cada obra rescatada. En un rectángulo aparte, y menor que el rectángulo central, se ve un texto a la izquierda y la imagen a la derecha.

“Primeiros socorros”<sup>114</sup>, el botón representado por una caja con una cruz roja en el medio, está a la derecha de la pantalla inicial. Su función es mejorar la energía vital de Lud K.

#### D. Ficha de contenidos

Con respecto al contenido de la “ficha”, aparece una carta destinada al profesor que explica que el dispositivo puede ser utilizado como herramienta de apoyo durante las actividades en el aula. Cuenta cuales son los objetivos del juego y destaca que el arte académico estuvo enmarcado por patrones neoclásicos europeos pero presenta, a pesar de eso, características propias y rasgos de la cultura brasileña. En el dispositivo, se pueden encontrar: obras de pintores de la Misión Artística Francesa y de artistas del academicismo brasileño; algunos modelos de representación, reglas y convenciones estéticas enseñadas por la Academia Imperial de Bellas Artes; pinturas brasileñas que incorporan elementos nativos y relacionados a la cultura nacional; pinturas de finales del

---

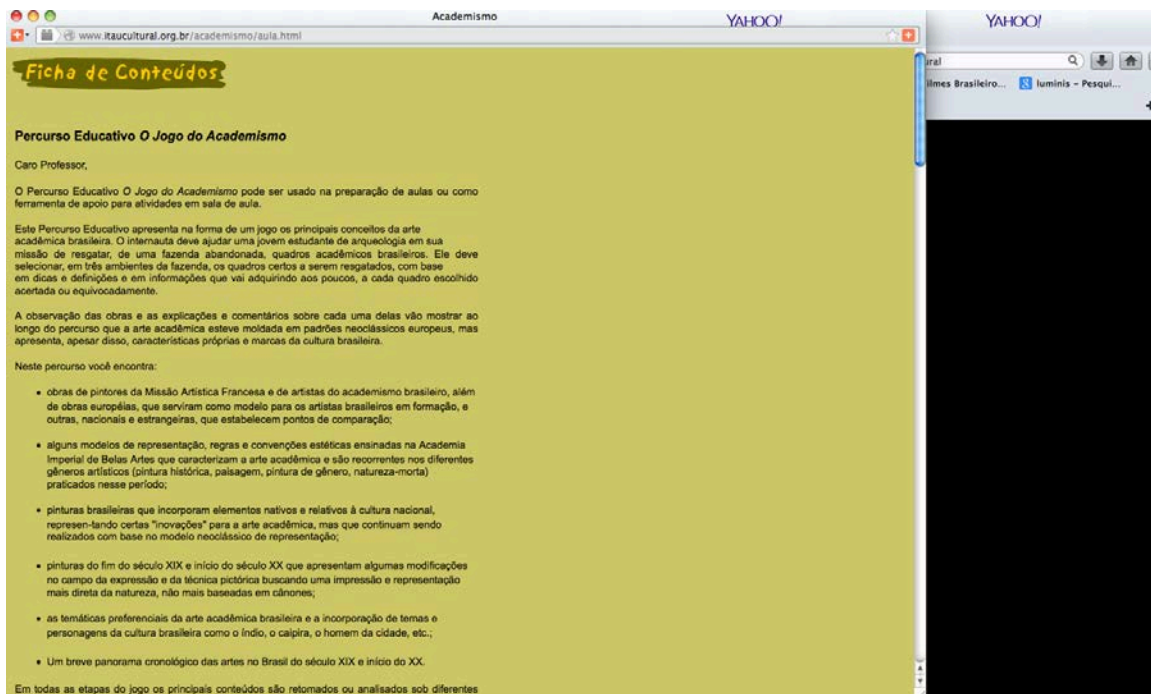
<sup>111</sup> Para saber mas.

<sup>112</sup> Todos los colores de las pantallas en este dispositivo siguen la paleta de colores del paisaje del juego: verdes y tonos pastales.

<sup>113</sup> Base de datos.

<sup>114</sup> Primeros auxilios.

siglo XIX y principios del siglo XX que presentan algunas modificaciones en el campo de la representación de la naturaleza; las temáticas principales del arte académico brasileño y la incorporación de temas y personajes de la cultura brasileña como el indio, el “caipira”<sup>115</sup>, el hombre de la ciudad; un breve panorama cronológico de las artes en Brasil en el siglo XIX y comienzos del siglo XX. Luego, aparece cada etapa del juego con la explicación de los contenidos abordados y las obras elegidas que los ilustran.



Ficha de contenidos

E. Entradas por la casa grande, el silo y el establo.

En este dispositivo, además de los botones y herramientas, hay tres diferentes entradas que cambian el escenario del juego. Yendo de la izquierda hacia la derecha de la pantalla inicial, encontramos la casa grande que está localizada al fondo. Al pasar el *mouse* sobre la construcción aparece la frase: “Cuidado que a casa cai”<sup>116</sup>, ocurre una explosión, se

<sup>115</sup> Hombre del interior, del campo.

<sup>116</sup> Cuidado que la casa se cae.

escucha incluso un sonido de bomba, y una de las partes de la casa se derrumba. Al ingresar a la casa, haciendo click con el *mouse*, cambia el escenario de la pantalla. Lud K. aparece en una habitación, los cuadros están desordenados y el ambiente es precario. Vuelve el sonido de los animales en la mata. Con el *mouse* uno puede direccionar si Lud K. va hacia la izquierda o derecha. Si ella se acerca de un cuadro, este cambia de color, y suena un ruido distinto. Abajo siempre están los botones fijos, aunque ahora también aparece una llave a la derecha de la pantalla, es el botón de salida.



Habitación en la casa grande.

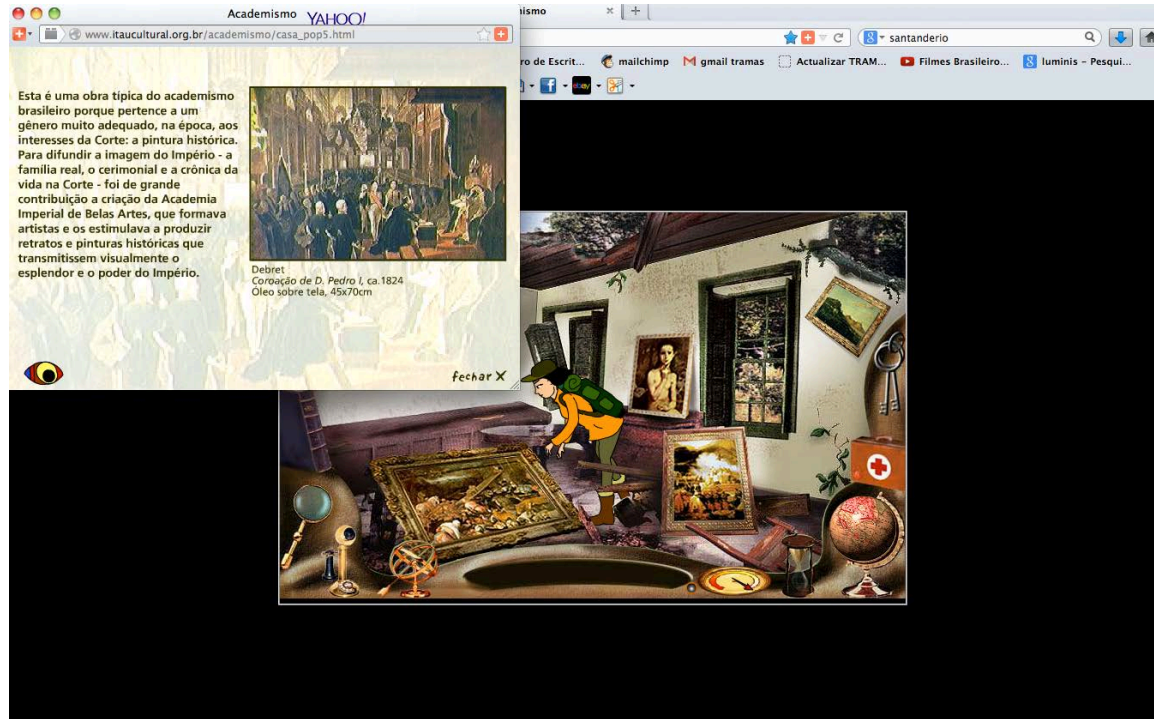
Al hacer click con el *mouse* sobre un cuadro, la pantalla se amplía, pudiendo ver la obra en un mayor tamaño. Abajo está la opción de: “deixar”<sup>117</sup> o “resgatar”<sup>118</sup> la obra. Si uno se equivoca, algo ocurre en la pantalla donde está Lud K.: se caen las tejas, aparecen ratas, dependiendo de la obra. Si Lud K. elige la obra correcta, aparece un rectángulo aparte, con la explicación de la obra. Se escucha el sonido de trompetas. Hay un texto a la izquierda y la imagen a la derecha con el crédito abajo. Debajo del texto aparece la

---

<sup>117</sup> Dejar.

<sup>118</sup> Rescatar.

imagen del ojo, ya visto en los otros dispositivos. Cada vez que uno hace click sobre el ojo, surge la voz de un narrador o narradora que cuenta la historia del cuadro. Se escucha solamente el audio, y se ve la misma imagen que se dirige al centro.



Ventana que se abre a la izquierda cuando Lud K. rescata la obra.

Si Lud K. se equivoca dos veces seguidas, aparece una frase abajo que dice que ella necesita energía vital o cuidados médicos. En este caso, uno deberá apretar los botones que corresponden. Al apretar el botón de las llaves para salir, el dispositivo siempre da la opción de dejar a el usuario permanecer jugando hasta rescatar los otros cuadros.

En el “silo”, cuando uno pasa el *mouse* por arriba de la torre, aparece la frase “Para separar o joio do trigo utilize o pé de cabra”<sup>119</sup>. Al ingresar, se escucha un ruido de cabra. Luego aparece Lud. K en otro escenario, vuelve el ruido de los animales en la mata. La estructura y funcionalidad de este nuevo escenario es exactamente la misma de la “casa grande”. Lo que puede notarse de distinto son los cuadros, que son otros.

<sup>119</sup> Expresión en portugués que significa separar el bien del mal.

En el “estábulo”<sup>120</sup>, escenario más a la derecha de la pantalla inicial, pueden verse algunos árboles y varios conejos saltando. Cuando uno hace click con el *mouse*, los árboles se mueven y el establo aparece. Aparece una frase que dice: “Neste mato tem coelho”<sup>121</sup>. Al ingresar, hay un sonido de mugido de vaca. Aunque el escenario sea distinto, con animales diferentes (vaca, caballo), la estructura del juego es igual. Cambian pequeños detalles como cuando Lud K. se equivoca de cuadro, surge una serpiente y el sonido está pensado para asustar, o el caballo da una patada. Cuando ella lo hace bien, además de las trompetas se escucha el mugido de la vaca.

Los textos de todo el dispositivo son bastantes sencillos. A diferencia del dispositivo anterior, no poseen citas de críticos de arte, con lo cual el grado de complejidad es menor. En general, los datos son informativos, históricos y buscan contextualizar al lector en una línea del tiempo.



Lud K. en el establo.

---

<sup>120</sup> Establo.

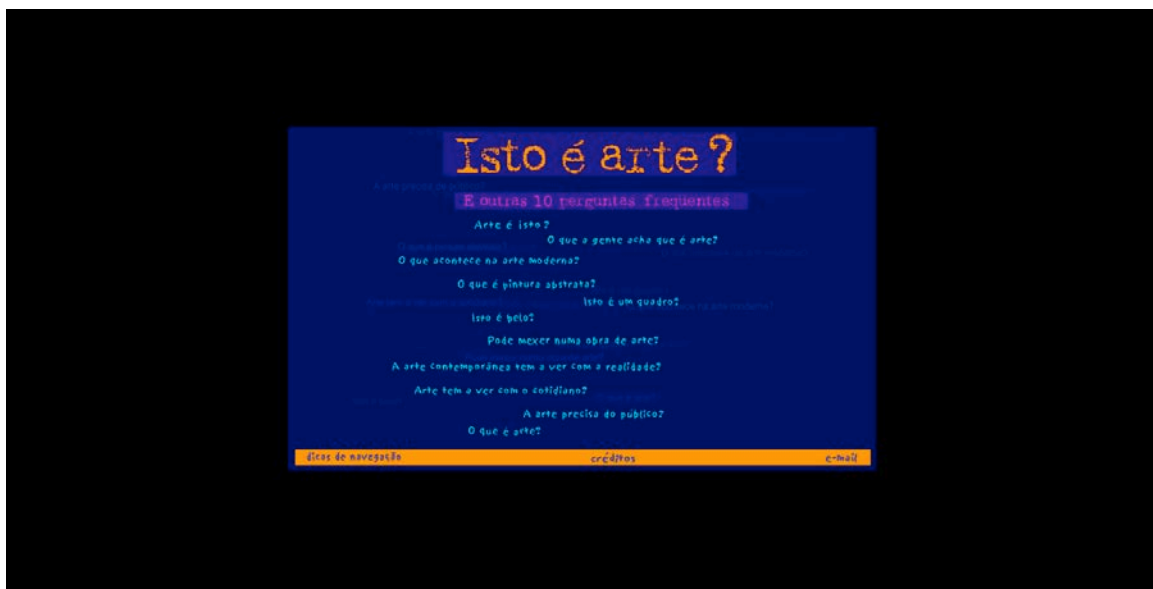
<sup>121</sup> En estos arbustos hay conejos.

13.1.5. Dispositivo: “Isto é arte?: Respostas para esta e outras 10 perguntas frequentes sobre a arte contemporânea”<sup>122</sup>.

#### A. Introdução

En este dispositivo observamos que el formato de la pantalla es igual a los dispositivos anteriores de Itaú: un rectángulo central donde ocurre la animación aparece sobre otro rectángulo negro fijo. El rectángulo central es de color azul, donde puede apreciarse, con una veloz edición, la formación del título del dispositivo en color amarillo. En seguida, debajo de este título, aparece parte del subtítulo en violeta. También se observan varias preguntas con letras más chicas en celeste, en movimiento y al fondo. Se escucha el sonido de voces femeninas y masculinas formulando varias preguntas y en un tono más fuerte la pregunta: “¿arte?”. Al hacer click con el *mouse* sobre el título, surge la pantalla inicial del dispositivo.

#### B. Ingreso por las preguntas



<sup>122</sup> ¿Esto es arte? Respuestas para esta y otras 10 preguntas frecuentes sobre el arte contemporáneo. In: [http://www.itaucultural.org.br/istoearte/index.html?cd\\_pagina=1245](http://www.itaucultural.org.br/istoearte/index.html?cd_pagina=1245)



Pantalla inicial del dispositivo.

En esta pantalla inicial, lo que se observa es que se mantienen las mismas características estéticas, en cuanto a forma y paleta de colores<sup>123</sup>, que en la introducción. En el centro y hacia arriba está presente el título del dispositivo. Al pasar el *mouse* sobre el título se produce el sonido: “¿Arte?”. Más abajo se encuentra el subtítulo y luego, debajo de éste, las preguntas o entradas. Cuando uno pasa el *mouse* sobre una pregunta, se produce el sonido de un acorde de violín o de piano alternadamente, al tiempo que cambia de color hacia amarillo y aparece a la derecha una imagen referente a esta entrada.

En la parte de abajo, hay una línea naranja con tres herramientas: “dicas de navegação<sup>124</sup>”, “créditos” y “e-mail”. También presentan diferentes sonidos de acordes de violín y piano al pasar el *mouse*. Al ingresar en estos botones, se puede observar que todos poseen la misma estructura y función de los dispositivos anteriores, a pesar de que las características estéticas cambian según los colores de este nuevo dispositivo. Todas las letras de esta pantalla inicial poseen un pequeño movimiento.

Al ingresar por las preguntas uno siempre va a encontrar la misma estructura estética y funcional.

El título del dispositivo estará siempre arriba a la derecha en naranja, y cuando uno pasa el *mouse* suena un acorde de piano y la pregunta: “¿arte?”. Arriba a la izquierda aparece la pregunta de color azul “¿Arte é isso?”<sup>125</sup>, y de la misma manera se escucha la palabra “¿arte?” al pasar el *mouse*. Debajo de la pregunta, hay una frase de color naranja en movimiento permanente que va desde la derecha hacia la izquierda. Abajo observamos un texto explicativo de color verde con una flechita apuntando hacia abajo para que uno pueda seguir leyendo. Al lado, a la derecha, hay una imagen referente a este texto. Al pasar el *mouse* sobre esta imagen se escucha el sonido de un acorde de piano y aparece el crédito de la imagen: título, año, autor. Abajo del texto y de la imagen hay dos entradas

---

<sup>123</sup> Hay una sutil alteración de color en el título, que ahora es anaranjado.

<sup>124</sup> Consejos para navegar.

<sup>125</sup> ¿es eso arte?

que dicen: “artistas que têm a ver<sup>126</sup>”, “perguntas que têm a ver<sup>127</sup>”. Ambas frases son bastante informales en cuanto a la gramática de la lengua portuguesa. Debajo de “artistas que têm a ver” figuran algunos nombres de artistas en letra amarilla y en movimiento.

Debajo de “perguntas que têm a ver” hay dos imágenes, al pasar el *mouse* sobre estas se escucha un acorde y se lee la pregunta que corresponde a cada imagen. Es otra manera de recorrer el dispositivo. A la derecha, observamos el mismo ojo que aparece en los dispositivos anteriores con una animación distinta para cada pregunta. Debajo de todo, la misma línea fija con las herramientas del dispositivo.

Todos los textos del dispositivo son bastante informales: aparecen “a gente<sup>128</sup>”, “têm a ver<sup>129</sup>”, “dicas<sup>130</sup>”, además de preguntas que indagan al lector permanentemente. Cada entrada posee una tipografía diferente, aunque siguen el mismo criterio estético de todo el dispositivo.

Para “¿Arte é isto?<sup>131</sup>”, un texto explica el acto creativo y provocativo, de la obra de Nelson Leirner, al llevar un chanco embalsamado al museo. El texto no solamente describe el acto, sino que trata de despertar la curiosidad del lector, haciendo preguntas, y provocándolo de cierta forma. Los artistas relacionados a esta pregunta son: Arthur Barrio, Arthur Bispo do Rosario, Frans Krajcberg, Cildo Meireles y Helio Oiticica. En las preguntas relacionadas están: “O que a gente acha que é arte?<sup>132</sup>” y “Isto é o belo<sup>133</sup>?”. La animación de este apartado explica la obra “Fonte<sup>134</sup>”, de Marcel Duchamp. Aparece el artista entrando en el baño y arriba de su cabeza una lámpara que se prende, indicando que el artista tuvo una idea. Luego explica que su obra fue rechazada en una exposición y que tuvo que cambiar de nombre para finalmente entrar en un museo. La animación trabaja un nuevo contenido, a diferencia de las otras animaciones que profundizaban la

---

<sup>126</sup> Artistas relacionados.

<sup>127</sup> Preguntas relacionadas.

<sup>128</sup> Nosotros, pero está escrito de una manera informal.

<sup>129</sup> Tiene que ver.

<sup>130</sup> Consejos.

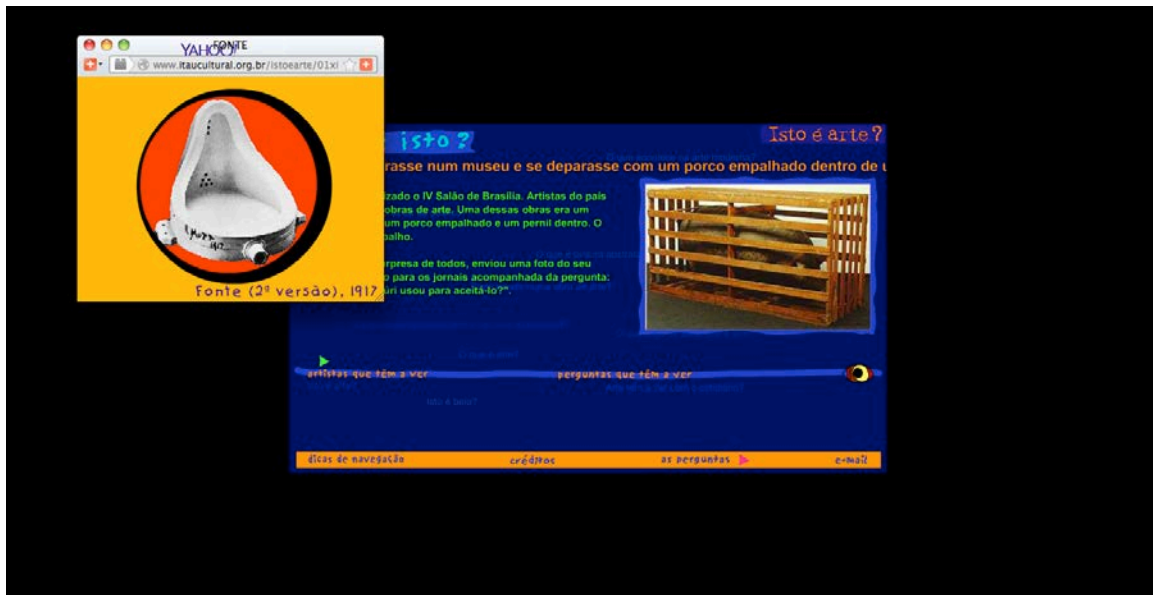
<sup>131</sup> ¿es esto arte?

<sup>132</sup> ¿Qué pensamos que es el arte?

<sup>133</sup> ¿Esto es lo bello?

<sup>134</sup> Fuente.

temática abordada. En este caso, cabe a uno relacionar la obra de Marcel Duchamp con la obra que se está viendo, que es de Nelson Leirner.



Ventana arriba a la izquierda con la animación correspondiente a la obra de Marcel Duchamp y la posibilidad de comparación con la obra de Nelson Leirner a la derecha de la pantalla.

“O que a gente acha que é arte?”<sup>135</sup>” trabaja sobre la imagen del pintor Almeida Junior, y explica el concepto de belleza en el arte, la armonía, la perfección y el acabado. Llega a la conclusión de que en el Arte Moderno todos estos conceptos se transformaron. Los artistas relacionados son: Victor Meirelles, Benedito Calixto y Pedro Américo. Las preguntas relacionadas son: “O que acontece na arte moderna?”<sup>136</sup>”, “Isto é o belo?”<sup>137</sup>”. La animación de esta sección trabaja sobre la obra MonaLisa, de Leonardo da Vinci, y presenta algunas interpretaciones a partir de la obra. También es un nuevo contenido que puede estar relacionado a la pregunta que da título a este apartado.

<sup>135</sup> ¿Qué pensamos que es el arte?  
<sup>136</sup> ¿Qué ocurre en el arte moderno?  
<sup>137</sup> ¿Esto es lo bello?

“O que acontece na arte moderna?”<sup>138</sup> explica la diferencia entre ver la obra de Tarsila do Amaral hoy y en la década del 20. Cuenta sobre el absurdo de las proporciones y la falta de perspectiva. En los artistas relacionados están: Lasar Segall, Anita Malfati, Di Cavalcanti, Ismael Neri, Vicente do Rego Neto. En las preguntas relacionadas aparecen: “Isto é um quadro?”<sup>139</sup>, “Isto é belo?”<sup>140</sup>. En la animación, hay una relación entre la pintura de tradición y la pintura moderna. En principio aparece la pintura titulada “D. Pedro I”, de Benedito Calixto, que de apoco se va transformando en la obra “Bananal” de Lasar Segall, artista moderno. No es un tema nuevo, si uno ya leyó el texto explicativo, busca la comparación con la obra hacia la derecha y la profundización de la temática abordada.

“O que é pintura abstrata?”<sup>141</sup> trabaja sobre la obra de Maria Leontina, explica la relación entre las formas y los colores en la pintura. En los artistas relacionados figuran: Arcangelo Ianelli, Amilcar de Castro y Maurício Moreira Lima. Las preguntas relacionadas son: “A arte contemporânea tem a ver com a realidade?”<sup>142</sup>, “Arte tem a ver com o cotidiano?”<sup>143</sup>. La animación es interactiva, trabaja sobre el concepto del arte abstracto y básicamente explica cómo se puede producir una obra abstracta. Aparece un cuadrado blanco, que se va pintando automáticamente de violeta. Luego surge una sierra eléctrica al lado, uno debe hacer click con el *mouse* sobre esta imagen para que comience la segunda parte de la animación. La herramienta va cortando el cuadrado en pedazos inclinados, como si fuese una madera. Hay un sonido de sierra eléctrica mientras la herramienta está en uso, en seguida cae otra forma violeta como si fuese un pedazo de madera sobre la herramienta. Las dos “maderas” se unen y forman una obra abstracta. Al final muestran el título de la obra “Cor-tado”, y el nombre del autor: Mauricio Nogueira Lima. Esta animación busca profundizar la temática pero, en realidad, la banaliza.

---

<sup>138</sup> ¿Qué ocurre en el arte moderno?

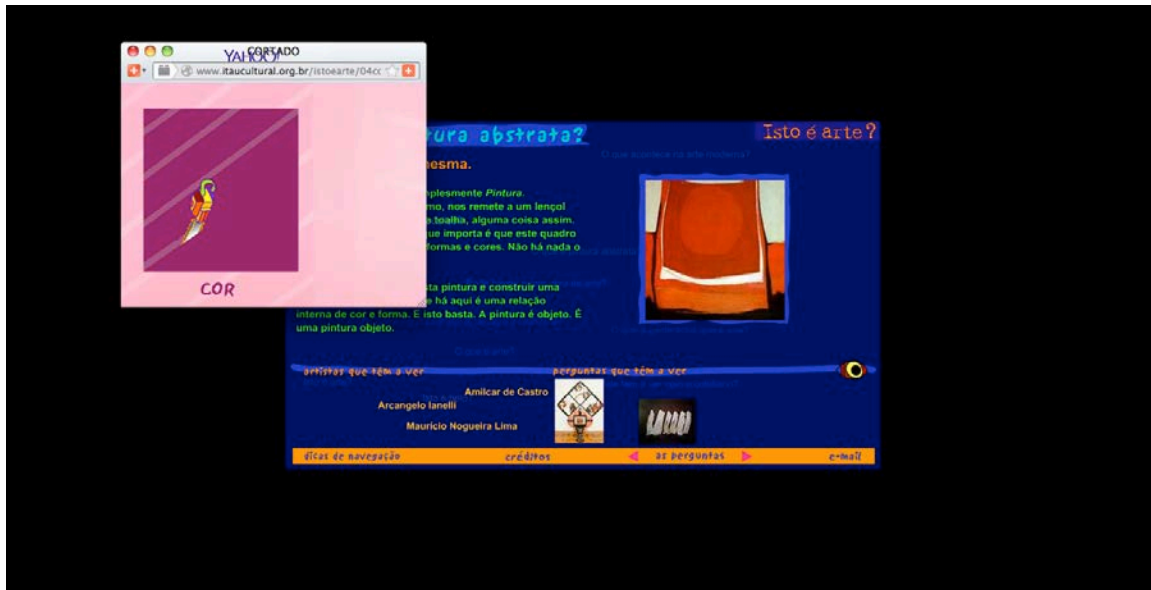
<sup>139</sup> ¿Esto es un cuadro?

<sup>140</sup> ¿Esto es bello?

<sup>141</sup> ¿Qué es pintura abstracta?

<sup>142</sup> ¿El arte contemporáneo tiene que ver con la realidad?

<sup>143</sup> ¿El arte tiene que ver con lo cotidiano?



Ventana arriba a la izquierda con la animación.

“Isto é um quadro?”<sup>144</sup> trabaja sobre el concepto de la palabra “obra” a finales de la década del 50. Trata de introducir la palabra “objeto” en los trabajos artísticos de vanguardia. Los artistas relacionados son: Wesley Duke Lee, Nelson Leirner y Waldemar Cordeiro. Hay solamente una pregunta relacionada: ¿O que acontece na arte moderna?<sup>145</sup>”. En la animación aparece una vitrola con un narrador que explica que la cantante Nara Leão al ver la obra “Lindoneía – A Gioconda do subúrbio<sup>146</sup>”, de Rubens Gerchman, le pidió a Caetano Veloso que hiciera una canción basada en la obra. Para escuchar la música cantada por Nara, uno debe hacer click con el *mouse* sobre la púa de la vitrola. En esta edición vemos una relación directa entre la animación y la obra presentada; sin embargo, por primera vez en estos dispositivos, aparece la relación entre la música y las artes plásticas.

<sup>144</sup> ¿Esto es un cuadro?

<sup>145</sup> ¿Qué ocurre en el arte moderno?

<sup>146</sup> Lindoneia – La Gioconda suburbana.



Ventana con la animación arriba a la izquierda haciendo referencia a la obra Lindonéia, a la derecha de la pantalla.

“Isto é belo?<sup>147</sup>” trabaja sobre la cuestión de lo bello y del buen gusto en el arte. Explica que en el arte contemporáneo se pueden explorar materiales nobles, dulces, simpáticos, asquerosos o repugnantes, dependiendo de la intención del artista. El foco del texto está dirigido a la obra “Caja de cucarachas”, de Lygia Pape. Los artistas relacionados son: Lygia Clark, Alex Flemming, Hélio Oiticica, Marcelo Nitsche. Las dos preguntas relacionadas son: “O que a gente acha que é arte?<sup>148</sup>”, “Arte é isto?<sup>149</sup>”. La animación es interactiva, juega con la cuestión de lo bello en el arte moderno y contemporáneo en comparación al arte académico. Para ello, exponen la obra de Lygia Pape en el centro de la ventana y arriba aparece la frase: “Na arte moderna e contemporânea o belo é relativo”<sup>150</sup>. Luego, esta imagen desaparece y surgen varios dibujos de cucarachas para que uno tenga que matarlas con una ojota utilizando el *mouse*. Cuando uno hace click

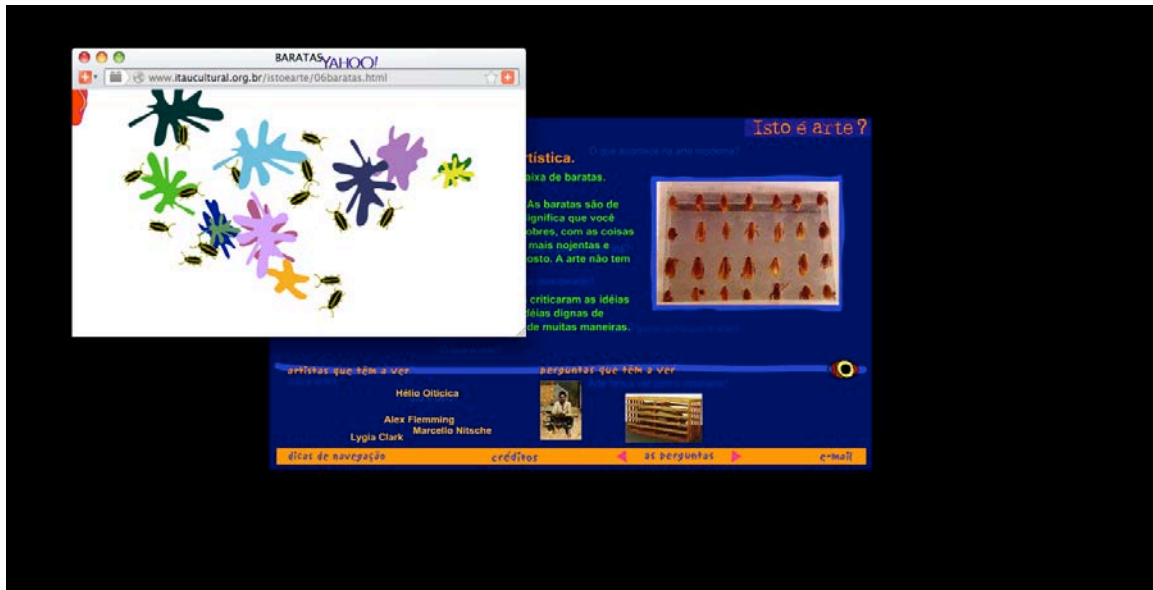
<sup>147</sup> ¿Esto es bello?

<sup>148</sup> ¿Qué pensamos que es el arte?

<sup>149</sup> ¿Es esto arte?

<sup>150</sup> En el arte moderno y contemporáneo lo bello es relativo.

con el *mouse* sobre la cucaracha, se dispara un sonido correspondiente a la cucaracha aplastada por la ojota. Después de haber matado a la mayoría, surge una obra académica con la frase: “Na arte acadêmica, beleza é uma categoria fundamental”<sup>151</sup>. Esta animación está directamente relacionada al texto explicativo de la obra, es ilustrativa.



Ventana con la animación arriba a la izquierda, con la ojota, las cucarachas y sus huellas.

“Pode mexer numa obra de arte?”<sup>152</sup>”, a diferencia de los ejemplos anteriores, no presenta una obra de referencia y tampoco posee una animación. El texto explicativo trabaja sobre la obra titulada “Bichos” de Lygia Clark, de la década del 60. Los artistas relacionados son: Hélio Oiticica, Lygia Pape y Nuno Ramos. Las preguntas relacionadas son: “A arte precisa do público?”<sup>153</sup>”, “Arte tem a ver com o cotidiano?”<sup>154</sup>”.

“A arte contemporânea tem a ver com a realidade?”<sup>155</sup>” trabaja sobre la obra de Antonio Dias, “Nota sobre a morte imprevista”<sup>156</sup>”. Explica que el artista trabajaba con historietas y

<sup>151</sup> En el arte académico, la belleza es una categoría fundamental.

<sup>152</sup> ¿Se puede modificar una obra de arte?”

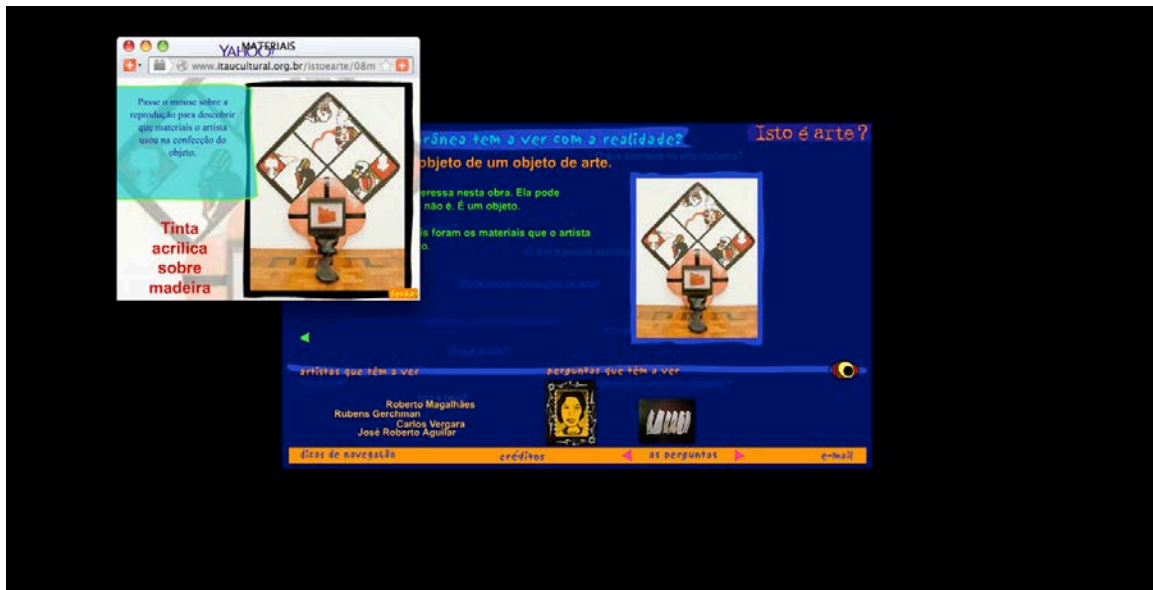
<sup>153</sup> ¿El arte necesita el público?

<sup>154</sup> ¿El arte tiene que ver con lo cotidiano?”

<sup>155</sup> ¿El arte contemporáneo tiene que ver con la realidad?

<sup>156</sup> Nota sobre la muerte imprevista.

las comparó, en esta obra, con la dictadura militar en Brasil. Los artistas relacionados son: Carlos Vergara, Roberto Magalhães, José Roberto Aguiar y Rubens Gerchman. Las preguntas relacionadas son: “¿Isto é um quadro?”<sup>157</sup>”, “Arte tem a ver com o cotidiano?”<sup>158</sup>”. En la animación interactiva, uno puede conocer cuáles materiales fueron utilizados por el artista al componer esta obra. Para ello, es solo pasar el *mouse* sobre la reproducción. En una actividad bastante sencilla de reconocimiento de la obra.



Ventana con la animación arriba a la izquierda.

“A arte tem a ver com o cotidiano?”<sup>159</sup>” trabaja sobre la obra “Trenzinho”<sup>160</sup> de Mira Schendel. Es un texto muy poético que trabaja sobre la simplicidad de los objetos cotidianos y la belleza del arte. Los artistas relacionados son: Hélio Oiticica, Lygia Pape, Arthur Bispo do Rosario, Lygia Clark. Las preguntas relacionadas son: “A arte precisa do público”<sup>161</sup>?, “Isto é belo?”<sup>162</sup>”. La animación que aparece no es interactiva y trabaja sobre lo cotidiano en el arte desde la obra de Arthur Bispo do Rosario. De la derecha hacia la izquierda van pasando muy rápidamente varias tazas de té, en total son 32. Uno se da cuenta por el contador que está abajo a la izquierda de la ventana. Al final, aparece la

<sup>157</sup> ¿Esto es un cuadro?

<sup>158</sup> ¿El arte tiene que ver con lo cotidiano?

<sup>159</sup> ¿El arte tiene que ver con el cotidiano?

<sup>160</sup> Trenquito.

<sup>161</sup> ¿El arte necesita el público?

<sup>162</sup> ¿Esto es bello?



obra del artista con un texto a la derecha. El texto termina con una nueva cuestión, que no posee vínculo con lo que se está tratando y que, además, es muy delicada y específica de este artista: “Será que ele era só um louco ou era também um artista?<sup>163</sup>”.

“A arte precisa do público?<sup>164</sup>” aborda la obra “Parangolés<sup>165</sup>”, de Hélio Oiticica. Explica que esta y otras obras en el arte contemporáneo necesitan el público para que ocurran. Los artistas relacionados son: Tunga, Cildo Meireles, Lygia Clark. La pregunta relacionada es: “Arte tem a ver com o cotidiano?<sup>166</sup>”. La animación no es interactiva, uno puede observar fragmentos de un video del artista bailando con la ropa que hizo especialmente para la obra y el público atrás.

“O que é arte?<sup>167</sup>” no posee un texto explicativo o una imagen de referencia. Simplemente aparece una consigna de un juego y el ojo en el centro de la pantalla, para que uno pueda intervenir. La consigna es: “A arte pode ser um jogo como este aqui. Click no olho para começar<sup>168</sup>”. Al hacer click con el mouse sobre el ojo, aparece un “memo-test” con algunas de las obras trabajadas en el dispositivo. Al terminarlo, uno puede volver a jugar, pero siempre son las mismas obras. La relación entre lo que es arte y el juego no está trabajada en este segmento, además de que es una afirmación audaz.

---

<sup>163</sup> ¿Será que él era solo un loco o también era un artista?

<sup>164</sup> ¿El arte necesita el público?

<sup>165</sup> Esta palabra no posee traducción porque es una palabra creada por el artista.

<sup>166</sup> ¿El arte tiene que ver con lo cotidiano?

<sup>167</sup> ¿Qué es el arte?

<sup>168</sup> “El arte puede ser un juego, como este aqui. Cliqueá en el ojo para comenzar”.

13.1.6. Dispositivo: “Modernismo Passo a Passo. Siga as pegadas da arte moderna nacional”<sup>169</sup>.

#### A. Introducción

En esta introducción, observamos la misma estructura de dos rectángulos que se repite en los dispositivos anteriores. Sin embargo, el rectángulo mayor presenta el color rojo y no negro. En el rectángulo interior ocurre la animación en fondo negro. Surge la frase: “Aumente o volume de seu computador...”<sup>170</sup> y luego la indicación de que la página posee audio: tanto de forma escrita como con un ícono de un megáfono. Uno tiene la posibilidad de saltar la introducción, apretando el botón de abajo: “Pular introdução”<sup>171</sup>. En seguida surge la voz masculina de un narrador que explica las animaciones que aparecen en la pantalla. De forma resumida, dice que hoy en día uno puede pensar que ser moderno es una persona que se parece al personaje que aparece bailando en frente a un fondo amarillo: hombre morocho, de lente oscuros y gorro, con ropas de colores llamativos. Se escucha una música actual con mucho ritmo. También agrega que a principio del siglo XX (1920), ser moderno significaba vestirse con la ropa de la época y negarse a bailar de la manera en que se bailaba en su momento. Mientras uno escucha la voz del narrador, paralelamente se observa toda la animación: la palabra “modernismo” en amarillo que se transforma en la palabra “moderno”; la entrada de palabra “hoje”<sup>172</sup>, hasta formar “moderno hoje”<sup>173</sup>; el hombre de los días actuales que se transforma en el hombre del siglo XX. Este último usa traje y corbata y baila en frente a un fondo azul con música de su época.

---

<sup>169</sup> Modernismo paso por paso. Siga las huellas del arte moderno nacional.

<sup>170</sup> Aumente el volumen de su computadora...

<sup>171</sup> Saltar la introducción.

<sup>172</sup> Hoy.

<sup>173</sup> Moderno hoy.



Pantalla con el hombre moderno de los días actuales.

#### B. Pantalla inicial y entradas por los temas centrales.

La pantalla inicial mantiene las mismas características de la introducción: un rectángulo sobre otro y la misma paleta de colores. En el rectángulo menor, se ve una línea en movimiento con los temas de cada entrada del dispositivo, que va desde la derecha hacia la izquierda. Más abajo, aparecen varias huellas de pies, del 1 al 8; exactamente como se cuenta cuando uno baila. Al pasar el *mouse* sobre cada huella, se escucha un sonido de zapatos en un piso de madera, aparece una ventana menor a la izquierda dónde se puede ver una imagen referente a cada entrada. Debajo de las huellas, uno puede leer el título del dispositivo: “Modernismo passo a passo”<sup>174</sup>. Al lado de este título, hacia la izquierda, están las herramientas de la página. En total son seis botones cuadrados. Dentro de cada botón se ve un fragmento de las obras que están en el dispositivo. Cada uno posee un sonido de percusión. Sin embargo, son apenas dos sonidos que se alternan.

“Modernismo, Moderno, Contemporâneo”<sup>175</sup> trata los principales conceptos del movimiento modernista y su relación con el arte contemporáneo. El texto no está escrito,

<sup>174</sup> Modernismo paso por paso. In: [http://www.itaucultural.org.br/modernismo/index2.html?cd\\_pagina=1248](http://www.itaucultural.org.br/modernismo/index2.html?cd_pagina=1248)

<sup>175</sup> Modernismo, Moderno, Contemporâneo.

a diferencia de los dispositivos anteriores, sino que está narrado por la misma voz masculina de la introducción. A medida que uno va escuchando el audio también va acompañando las imágenes. Las imágenes surgen en la parte central del rectángulo menor, con el crédito abajo, y van siendo remplazadas por otras. Cuando termina esta animación, se observa que el fondo negro del rectángulo mayor cambia hacia el color azul. El rectángulo menor permanece con la misma paleta de colores. Es posible ampliar el conocimiento apretando los botones arriba a la derecha, dónde figuran los años: 1920, 1924, 1930/1945, 1965. Si uno pasa el *mouse* sobre estos botones lee: “Para saber mais”<sup>176</sup>. Al ingresar por estas herramientas, surge algún tema relacionado al arte moderno. Aparece una nueva ventana hacia la izquierda con una imagen y el crédito abajo, y un texto explicativo a la derecha. Debajo de estos botones, aparece nuevamente el ojo. Al pasar el *mouse* sobre él, uno lee: “clicke para jugar”<sup>177</sup>. Más abajo están las herramientas fijas del dispositivo, el título a la derecha y la imagen de la huella, dónde uno tiene la posibilidad de ir hacia delante o retroceder.

Al clickear sobre el ojo, uno inicia el juego. Aparece una ventana menor a la izquierda y una consigna. Es este segmento, la propuesta es ayudar a un coleccionador a seleccionar las obras modernas, ya que él no entiende de arte y está a oscuras. Al apretar la linterna, se pueden visualizar algunas obras que están en un museo. Si seleccionás la obra correcta, muestra al coleccionista sacando la obra de la pared y llevándola a la izquierda, se escucha el sonido “oba...”<sup>178</sup>. Si seleccionás la obra equivocada, se escucha una explicación narrada: el mismo narrador de la introducción.

---

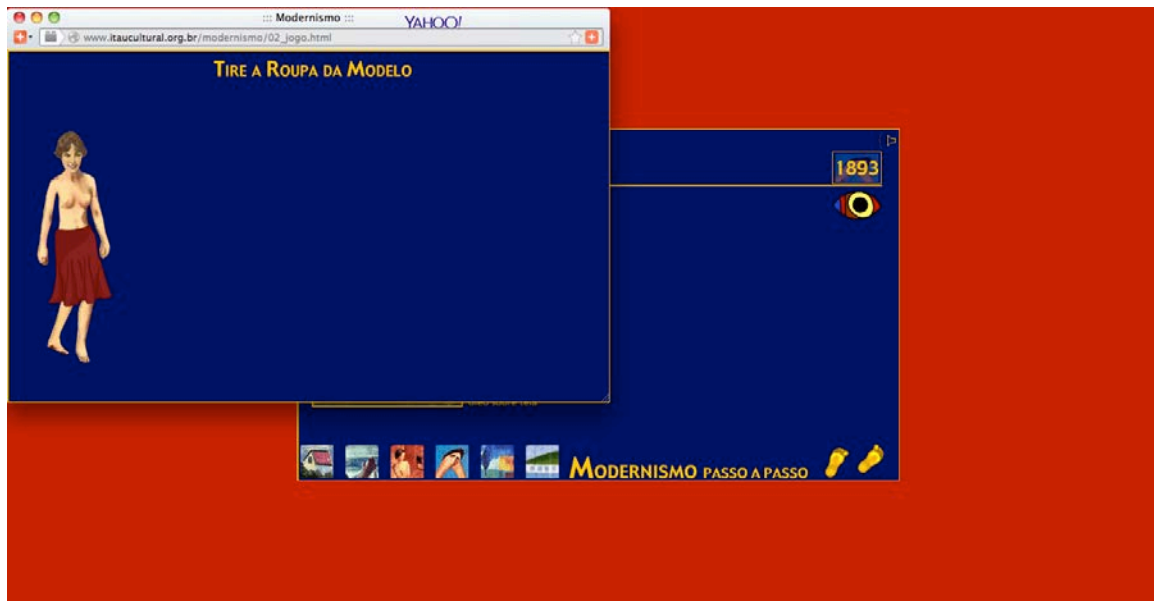
<sup>176</sup> Para saber más.

<sup>177</sup> Hacé click para jugar.

<sup>178</sup> Expresión de alegría.

“Arte Acadêmica”<sup>179</sup> posee la misma estructura funcional del segmento anterior. La paleta de colores es la misma: azul, rojo, amarillo, con pequeños cambios. El fondo del rectángulo mayor que antes era azul ahora es rojo.

Este espacio trabaja sobre el arte académico y aborda cuestiones específicas de este arte. Arriba a la derecha, hay una única entrada “Para saber mais”<sup>180</sup>, con la fecha de 1893. Al apretarlo se ve la misma estructura del segmento anterior: imagen a la izquierda y texto a la derecha. Si uno aprieta en el ojo, se inicia un nuevo juego. La consigna es sacar la ropa de la modelo que aparece. Para ello, es necesario ir apretando sobre la modelo con el mouse, hasta que ella quede desnuda. Se escucha el sonido de una mujer riendo, mientras uno saca su ropa. Cuando la modelo está desnuda, ella se pone en una forma similar a la mujer de la obra “A carioca”<sup>181</sup> de Pedro Américo. La modelo es remplazada por la mujer de la obra del artista. Se ve el cuadro entero y luego la ruptura de este trabajo. Surge la frase: “O modernismo rompeu com os padrões da representação acadêmica”<sup>182</sup>.



Ventana con el juego.

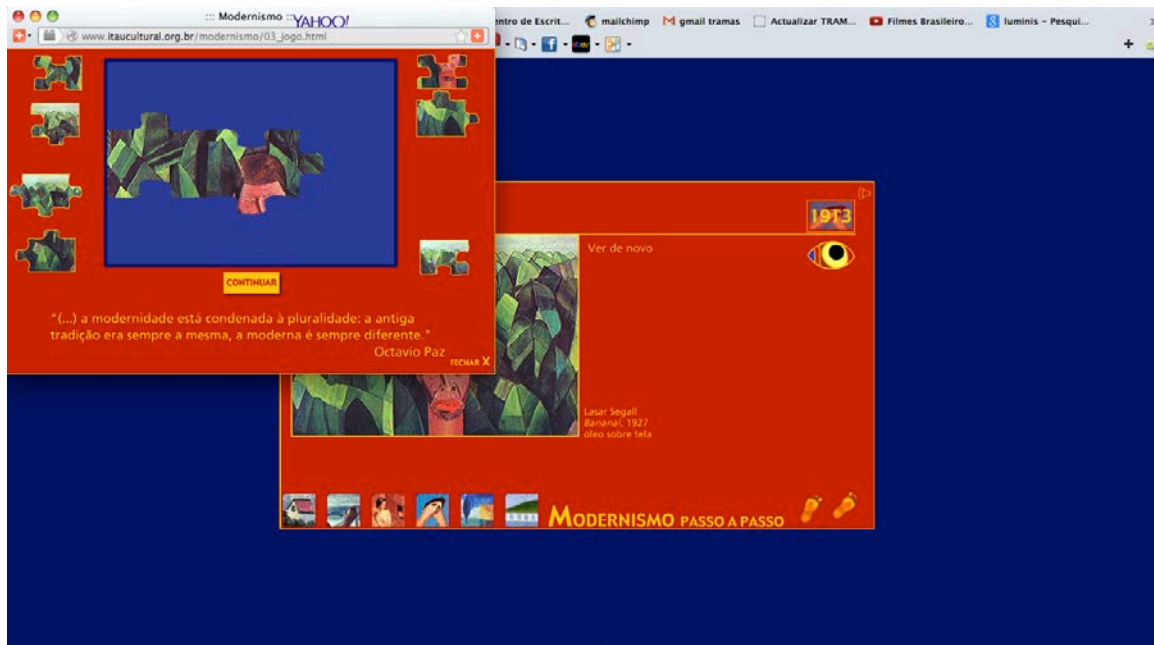
<sup>179</sup> Arte Académico

<sup>180</sup> Para saber más.

<sup>181</sup> La carioca

<sup>182</sup> El modernismo rompió con los padrones de representación académico.

“Arte Moderna”<sup>183</sup> presenta la misma estructura de los segmentos anteriores en cuanto a estructura, función y estética. Aparece la imagen grande en el medio y la voz del narrador explicando el trabajo. En la animación, uno ve la obra “O Bananal”<sup>184</sup>, la relación entre figura y fondo, los conceptos modernistas y la intención del artista. En “Para saber mais”<sup>185</sup> figura sólo una fecha: 1913. Este segmento también mantiene los mismos rasgos estéticos y funcionales. Al apretar en el ojo, aparece un rompecabezas, las piezas del juego son fragmentos de la pintura trabajada. Al colocar correctamente la pieza, se escucha un sonido de hierro muy pesado cayendo sobre el piso. Abajo del rompecabezas surge una frase que se relaciona al movimiento modernista. Si uno se equivoca al ubicar la pieza, escucha el sonido: “não”<sup>186</sup>. Para seguir, uno debe apretar la tecla “continuar”. Todos los botones del juego poseen pequeños ruidos que se diferencian uno del otro.



Ventana arriba a la izquierda con el rompecabezas.

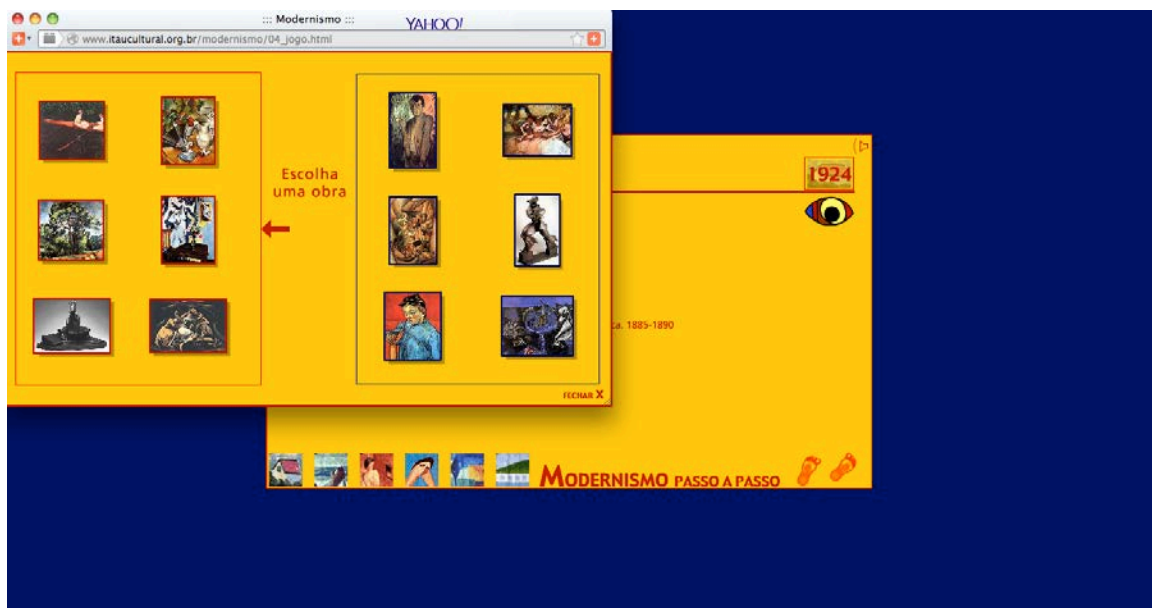
<sup>183</sup> Arte Moderno

<sup>184</sup> El bananal.

<sup>185</sup> Para saber más.

<sup>186</sup> No.

“Influência européia”<sup>187</sup> también posee los mismos rasgos estéticos y funcionales de las entradas anteriores. El segmento trabaja con la influencia del arte europeo sobre el arte moderno brasileño. Presenta algunos trabajos de la época que van surgiendo de diferentes maneras: a veces aparecen dos obras juntas, a veces una sólo, a veces varios fragmentos de un cuadrado mayor. En “Para saber mais”<sup>188</sup> se observa la fecha 1924 que también posee las mismas características de los espacios anteriores. Al apretar el ojo, hay un juego de comparación entre las vanguardias europeas. La consigna es: “Forme pares de obras de acuerdo com a vanguardia”<sup>189</sup>. Al apretar la tecla “começar”<sup>190</sup> aparecen dos rectángulos en la posición vertical con seis reproducciones dentro de cada uno. Cada imagen posee un sonido distinto. Al apretar en una imagen de la izquierda, uno debe relacionar esta obra con otra de la derecha. Si uno se equivoca, se escucha: “não”<sup>191</sup>. Si uno lo hace bien, suenan varios aplausos, surge una ventana con las dos obras agrandadas con sus créditos y, en seguida, las piezas salen del juego.



Ventana a la izquierda al principio del juego.

<sup>187</sup> Influencia europea

<sup>188</sup> Para saber más.

<sup>189</sup> Forme pares de obras de acuerdo a la vanguardia.

<sup>190</sup> Comenzar.

<sup>191</sup> No.

“O Choque do novo”<sup>192</sup> trabaja el concepto de lo nuevo a principio del siglo XX, relaciona algunos trabajos de la artista Anita Malfati para que uno pueda identificar la paleta de colores y formas asimétricas que creaban un efecto dramático y novedoso para la época. En “Para saber mais”<sup>193</sup> observamos la fecha 1917, que posee los mismos rasgos estéticos y funcionales de los espacios anteriores. Al apretar el ojo, aparece un juego dónde uno debe pintar la obra “El hombre amarillo” utilizando el pincel como herramienta. Es posible basarse en la obra original que está en el cuadrado menor al lado, a la izquierda. Si uno ubica el pincel en el lugar equivocado, el color no se fija a la pintura y se produce un ruido. Cuando uno lo hace correctamente el color se fija a la imagen y uno puede volver a elegir otro color hasta completarla.

“Semana de 22”<sup>194</sup> posee los mismos rasgos estéticos y funcionales de las entradas anteriores. Trabaja sobre la confusión que mucha gente tiene al pensar que el modernismo ocurrió en la “Semana de 22”. Explica que la esta semana fue un evento emblemático en la historia del arte del país, pero que fueron necesarios muchos años y varios trabajos que consolidasen el movimiento modernista en Brasil. A diferencia de los otros segmentos, surgen tres obras en la pantalla que pasan de derecha a izquierda, hacen una pausa, e ingresan otros tres trabajos. En “Para saber mais”<sup>195</sup> aparece la fecha de 1922, con las mismas características anteriores (imagen a la izquierda y texto a la derecha). Al apretar sobre el ojo aparece la consigna: “Monte a Cena da Semana de 22”<sup>196</sup>. Hay un cuadrado blanco arriba en la parte central de la nueva ventana y abajo una pregunta que uno debe contestar al apretar la imagen. Si uno contesta de forma correcta la pregunta, la imagen se fija en el cuadrado blanco, se escuchan aplausos. Si uno se equivoca, tiran un tomate rojo en el cuadrado y uno debe volver a contestar. Todos los botones poseen un sonido para diferenciarlos.

---

<sup>192</sup> El choque de lo nuevo.

<sup>193</sup> Para saber más.

<sup>194</sup> Semana de 1922.

<sup>195</sup> Para saber más.

<sup>196</sup> Arme la escena de la Semana del 22.



“Só a Antropofagia nos Une”<sup>197</sup> posee los mismos rasgos estéticos y funcionales de las entradas anteriores. El contenido de este segmento trabaja sobre la metáfora de la antropofagia en el arte de Brasil: la corriente más radical del Movimiento Modernista. Aparecen obras de este periodo que se mueven y algunos fragmentos de obras que flotan sobre la pantalla. Aparece la fecha 1928 en “Para saber mais”<sup>198</sup>, que profundiza este contenido a partir de la obra “Abaporu”, de Tarsila do Amaral. Si uno hace click sobre el ojo, lee la consigna: “Decifre os enigmas do bispo para descobrir a palavra secreta e salvar os índios”<sup>199</sup>. En la imagen, se observa el paisaje de una playa, del lado derecho un obispo y una gran cruz detrás de él, a la izquierda están tres indios desnudos y una pequeña fogata adelante de ellos. Al apretar “começar”<sup>200</sup> surge la pregunta del obispo con tres opciones de respuestas. Uno debe elegir solamente una respuesta. Abajo hay algunos espacios para que sean completados con letras. Al contestar mal dos preguntas, el obispo le entrega una cruz al indio y una bermuda, el indio se viste y pasa arrodillado hacia el lado del obispo, a la derecha. Si uno contesta bien la mayoría de las preguntas, la palabra que está abajo se completa: “Abaporu”. El indio come al obispo y, en seguida, se transforma en el personaje “Abaporu” de Tarsila do Amaral. Se escuchan varios sonidos: voces que dicen Abaporu, cuando la palabra se forma; ruido de gente comiendo, cuando el indio come al obispo; sonido siniestro cuando el obispo hace las preguntas a los indios.

“Modernismo depois do Modernismo” posee los mismos rasgos estéticos y funcionales de las entradas anteriores. En principio compara la estructura lineal del trabajo de Volpi y de Tarsila do Amaral, luego explica las corrientes que vinieron después de la Semana del 22, el “constructivismo” y el “abstraccionismo”. Las imágenes entran y salen pausadamente de la pantalla. En “Para saber mais”<sup>201</sup> observamos dos fechas: 1951 y 1959, ambas siguen las mismas características de los segmentos anteriores. Al apretar el ojo, surge la ventana arriba a la izquierda con un juego. La consigna es: “Coloque as bandeirinhas na ordem que o artista pintou”<sup>202</sup>. Arriba de la consigna, uno ve un cuadrado

---

<sup>197</sup> Solo la Antropofagia nos une.

<sup>198</sup> Para saber más.

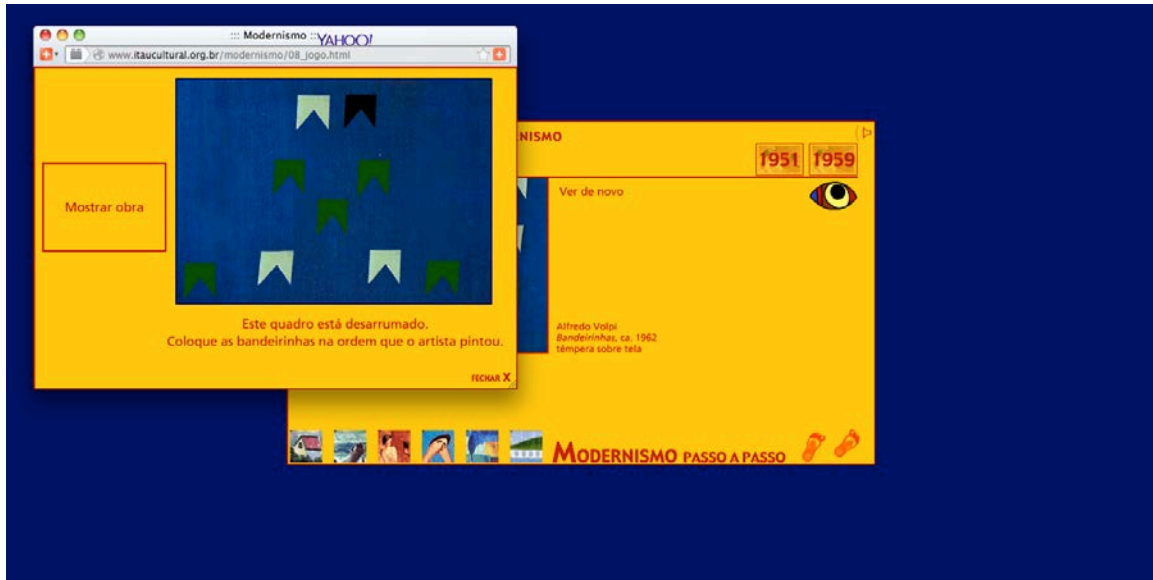
<sup>199</sup> Decifre los enigmas del obispo para descubrir la palabra secreta y salvar a los indios.

<sup>200</sup> Comenzar.

<sup>201</sup> Para saber más.

<sup>202</sup> Coloque las banderitas en el orden en que el artista las pintó.

azul con las banderitas sueltas de colores: blanco, verde y azul oscuro. Al lado, aparece un rectángulo menor vacío, si uno pasa el mouse sobre el rectángulo puede visualizar la obra original. Es posible basarse en esta obra para luego poder ordenar las banderitas. En cuanto al sonido, aparecen ruidos distintos al apretar las banderitas. Si uno las ubica correctamente el sonido es de encastre. Si uno no las ubica bien, suena una bocina con una señal negativa.



Ventana a la izquierda con el juego y la consigna inicial.

### C. Herramientas fijas

Son seis los botones fijos del dispositivo. Todos poseen los mismos rasgos funcionales a los dispositivos anteriores. Cada botón que se abre mantiene las características estéticas del dispositivo. La herramienta “Página inicial” permite que uno vuelva siempre a la página de inicio del dispositivo. En “Dicas de Navegação”<sup>203</sup>, se puede entender el

<sup>203</sup> Consejos para la navegación.

funcionamiento del dispositivo botón por botón. En “Quem procura acha”<sup>204</sup>, aparecen los tres segmentos ya vistos anteriormente: links, libros, ficha de contenidos. “Fale com a gente”<sup>205</sup>, possibilita entrar en contacto con el equipo de Itau Cultural. En “créditos” es posible conocer el equipo que trabajó en este dispositivo. “Para saber mais”<sup>206</sup> presenta una línea del tiempo ya vista en otros dispositivos. Es otra manera de navegar en la página.



Línea de tiempo con una ventana abierta a la izquierda de la pantalla.

#### D. Ficha de Contenidos

En “Ficha de Contenidos”, se puede observar una carta destinada al profesor donde explica que el dispositivo podrá ser una herramienta de auxilio en el aula. Comenta que está compuesto por animaciones, juegos y otros recursos interactivos para facilitar la comprensión de las cuestiones presentadas. En este dispositivo se encuentran: los

<sup>204</sup> Quem busca encontra.

<sup>205</sup> Hable con nosotros.

<sup>206</sup> Para saber más.

conceptos del Modernismo, Arte Moderno, Arte Contemporáneo y Arte Académico; un análisis comparativo entre las obras del Modernismo brasileño y las academias; la relación entre las vanguardias artísticas europeas y la producción artística nacional; los puntos clave para la consolidación del Arte Moderno brasileño; un análisis formal de una pintura moderna brasileña de Lasar Segall; el contexto y la profundización del desarrollo del arte moderno en Brasil; la relación de libros y páginas web recomendados para la ampliación de los temas abordados. Debajo de esta explicación, hay un cuadro donde aparecen: los movimientos artísticos, las palabras clave de este movimiento; las obras y artistas relacionados. Más abajo, se pueden leer los textos que fueron grabados por los locutores del dispositivo.

**FICHA DE CONTEÚDOS**

Caro Professor,

O Percurso Educativo Modernismo Passo a Passo pode ser usado na preparação de aulas ou como ferramenta de apoio para atividades em sala. Ele é composto de animações, jogos e outros recursos interativos criados para facilitar a compreensão das questões apresentadas.

Neste percurso você encontra:

- Os conceitos de Modernismo, Arte Moderna, Arte Contemporânea e Arte Acadêmica;
- Análises comparativas entre as obras do Modernismo brasileiro e as acadêmicas, modernas e contemporâneas;
- A relação entre as vanguardias artísticas europeias e a produção artística nacional;
- Os marcos do processo de consolidação do Modernismo Brasileiro: Exposição de Lasar Segall (1913), Exposição de Anita Malfatti (1917), Semana de Arte Moderna (1922), Manifesto Pau-Brasil (1924) e Manifesto Antropofágico (1928/29);
- Análise formal de uma pintura moderna brasileira (Banana, de Lasar Segall);
- O "Para Saber Mais" que contextualiza e aprofunda o desenvolvimento da arte moderna no Brasil;
- Relação de livros e sites recomendados para ampliação do tema;

Veja no quadro a seguir, agrupados pelos movimentos artísticos, os artistas presentes no Percurso Educativo Modernismo Passo a Passo:

**ARTE MODERNA EUROPEIA**

**PALAVRAS-CHAVES:**

Vanguerdas Européias, Cubismo, Expressionismo, Fovismo, Futurismo, Impressionismo, Pós-Impressionismo

**OBRAS E ARTISTAS :**

*Quatro Bailarinas em Cena* (ca. 1885-1890), óleo sobre tela - Edgar Degas  
*O Escolar* (1888), óleo sobre tela - Vincent Van Gogh  
*A Canoa sobre o Epte* (ca. 1890), óleo sobre tela - Claude Monet  
*O Grande Pinheiro* (1890-1896), óleo sobre tela - Paul Cézanne  
*Natureza-Morta com Leque* (ca.1912), óleo sobre tela - André Lhote  
*Ardelia* (1912), óleo sobre tela - Jean Metzinger  
*Desenvolvimento de uma Guerra na Espanha* (1912), bronze - Umberto Boccioni

Ficha de contenidos.

13.1.7. Dispositivo: “Artistas viajeros. Os registros dos desenhistas que visitaram o Brasil entre os séculos XVI e XIX”<sup>207</sup>

#### A. Introducción

La animación de la parte introductoria figura dentro de un rectángulo negro del tamaño de la pantalla y es más angosto que en las versiones anteriores. En principio, uno lee el texto que se va formando lentamente. El pequeño párrafo explica quien era el artista viajero: un especie de tatarabuelo del reportero gráfico, pero en lugar de tomar fotos él dibujaba. Su misión era registrar las imágenes del Nuevo Mundo: gente, animales, plantas y lugares que los europeos nunca habían visto. Abajo de este texto, surgen imágenes como: el mapa de América Latina, un árbol, un indio, una pantera. Se escucha permanentemente un ritmo tribal. Cuando uno termina de leer el texto, suena un ruido de viento, las frases salen de la pantalla y aparece un paisaje de mar con el ruido de un temporal. Aparecen y desaparecen algunas figuras sobre el agua del mar: una especie de dragon, un cangrejo, un toten, un indio. Se va calmando el sonido del temporal y se escucha más intensamente el sonido de las olas del mar. En seguida, aparece una montaña al fondo, un árbol adelante y varios barcos antiguos que se van acercando a la orilla del mar. En frente aparece la sombra de una persona que parece ser un artista viajero y un pajarito volando hacia la derecha.

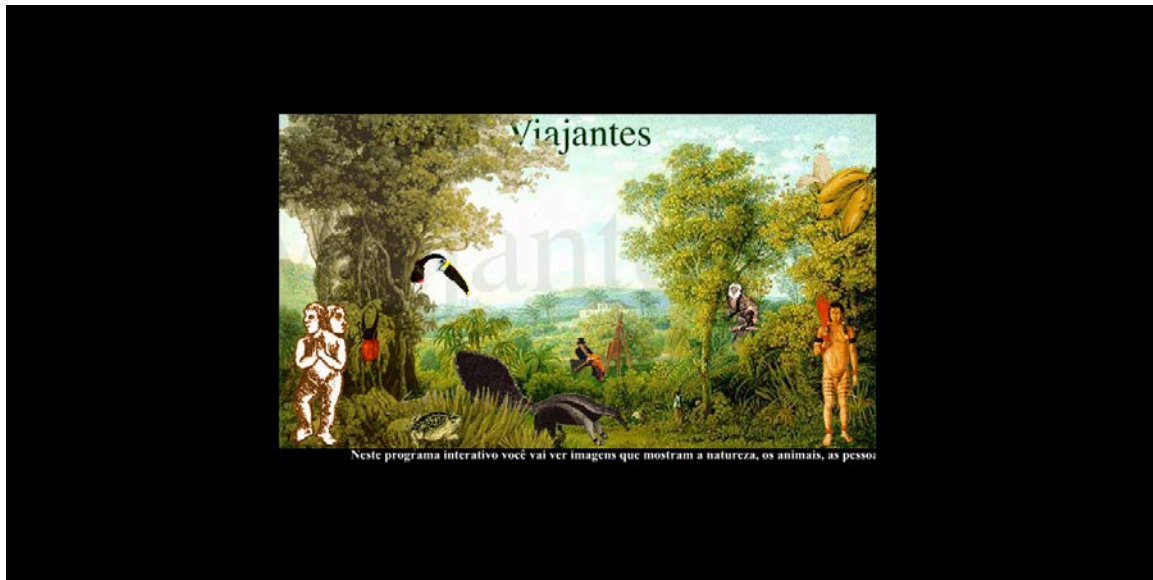
#### B. Pantalla inicial

En esta pantalla inicial del dispositivo se observa un rectángulo dentro de otro, exactamente igual a los dispositivos anteriores. En el rectángulo central, se observa un paisaje fijo en el fondo. Arriba está escrito el título del dispositivo y está en permanente movimiento. En su parte central también figura el título, las letras son muy grandes pero son casi transparentes. Abajo de este rectángulo, pasa constantemente una frase en letras blancas que va de derecha a izquierda muy rápidamente. Se escucha constantemente el

---

<sup>207</sup> Artistas viajeros. Los registros de los dibujantes que visitaron Brasil en los siglos XVI y XIX. In: [http://www.itaucultural.org.br/viajantes/default.html?cd\\_pagina=1246](http://www.itaucultural.org.br/viajantes/default.html?cd_pagina=1246)

sonido de una rana. Hay varias entradas en esta pantalla, pero están todas ocultas. Sin embargo, como poseen un cierto movimiento en la pantalla, no es difícil encontrarlas. Uno debe pasar el mouse para descubrirlas.



Pantalla inicial y botones con forma de animales, frutas y gente.

### C. Los botones o herramientas

Algunos botones son herramientas ya conocidas: “Quem procura acha”<sup>208</sup> divididos en tres segmentos: “links, livros e para dar aula”<sup>209</sup>; “Dicas de navegação”<sup>210</sup>, “Créditos”<sup>211</sup>, “Fale com a gente”<sup>212</sup>. Estos botones poseen los mismos rasgos funcionales que en los dispositivos anteriores, si bien la estética acompaña el nuevo diseño. Para cargar la página, siempre aparece el ícono de un barco.

### D. Para dar clase

---

<sup>208</sup> Quien busca encuentra. Está representado en la pantalla inicial como un escarabajo.

<sup>209</sup> Links, libros y para dar clases.

<sup>210</sup> Consejos de navegación. Figura como un tucan en la pantalla inicial.

<sup>211</sup> Créditos. Aparece en la pantalla inicial como una rana.

<sup>212</sup> Hable con nosotros. Figura como un mono en la pantalla inicial.

En “Para dar aula”<sup>213</sup>, se puede observar una carta destinada al profesor donde explica que el dispositivo podrá ser una herramienta de auxilio en el aula. Destaca lo que se podrá encontrar: identificación de todas las imágenes con nombre del autor, título de la obra y fecha de su producción; textos críticos para profundizar el contenido de las imágenes o de los autores; líneas del tiempo; datos biográficos de todos los artistas viajeros; resúmenes, fechas y mapas de las expediciones en las cuales los artistas participaron. Aclara que el dispositivo no tiene la intención de acotar posibilidades sino ampliarlas para que el profesor pueda crear su propia forma de trabajar en sus proyectos. Abajo, se muestra una tabla dividida en cuatro columnas que busca relacionar los contenidos del dispositivo con los de la curricula escolar: estructura del programa, contenidos generales, conceptos generales abordados, obras seleccionadas.

Podemos observar una de las relaciones entre los contenidos de la página y la curricula escolar con más detalle en este cuadro que sigue:

Estructura del programa	Contenidos generales	Conceptos generales abordados	Obras seleccionadas
La mirada de Europa: Dibujando de oído (sigloXVI)	.Estado Nacional y Absolutismo Monárquico Europeo .Mercantilismo y Expansión Marítima y Comercial .Colonización de Brasil .Invasiones Estrañeiras: Fundación de Francia Antártica .Sociedad y Cultura Indígena (los Ameríndios)	.Eurocentrismo .Imaginario Europeo .Crónicas de Viajes ("Dibujando de Oído") .Fauna y Flora Brasileñas .Civilización y barbárie: la .Construcción del Salvaje y Canibalismo (Antropofagia) .Conflicto de Culturas: la Visión de Otro	.Indígenas con Cabezas de Animales .Fiera que Vive de Vento .Árbole Choine .Retrato de Tucano .Árbole de Auái .Pes-Volador visto por el Autor .Mujeres y Niños Indígenas tomando sopa preparada con las Tripas de Prisionero Sacrificado .El Cuerpo es descuartizado Dos Jefes Tupinambás con los Cuerpos Adornados por Plumas .El Tatu

<sup>213</sup> Para dar clase.

			.Ejecución de un Prisionero que está preso a la .Mussurana .Danza de los indígenas .Tupinambás .Funerales y Sepultura y la .Manera de llorar tus Muertos .Indígenas Tupinambás Guerreros
--	--	--	---

“Desenhando de ouvido”<sup>214</sup> está a la izquierda de la pantalla, es el botón de la persona con dos cabezas. Al apretar esta herramienta, se abre una ventana aparte a la izquierda. En la parte superior, aparecen todos los botones que figuran en la pantalla inicial, uno puede ir y volver cuando desee. Se escucha un sonido distinto de pájaros para cada herramienta. Debajo se encuentra el título del segmento y aún más abajo, con letras menores, un texto a la derecha que explica la foto de la izquierda. Aparece la cita de un historiador y una filósofa. El texto explica que muchos de los artistas viajeros utilizaban su imaginación y su universo simbólico para dibujar. Por ello, muchas de las imágenes que se ven de esta época (siglo XVI) son imaginarias. Dibujaban gente con dos cabezas o indios con cabezas de animales, por ejemplo. El fondo de esta pantalla es fuccia, muy diferente a la paleta de colores inicial.

“Artistas” es la herramienta que aparece en la pantalla inicial con el ícono del artista y su atril. Al ingresar por este botón, se observa que predomina el color verde en el fondo y la presencia de algunos dibujos de plantas, animales, gente. Las letras de las palabras son negras o azules. Las azules son los nombres de los artistas que uno puede conocer, figuran como entradas. Arriba de este rectángulo aparece el título: “Olhares da Europa”<sup>215</sup>. Luego hay dos columnas, la que está a la izquierda se titula: “Olhar imaginario”<sup>216</sup>, posee tres entradas distintas con los nombres de los artistas. La que está a la derecha se llama: “Olhar científico”, posee diez entradas por los nombres de los

<sup>214</sup> Dibujando de oído.

<sup>215</sup> Miradas de Europa.

<sup>216</sup> Mirada imaginaria.



artistas. En el medio hay un texto fijo de Ana Maria de Moraes Beluzzo. Al pasar el mouse sobre el nombre de la autora, aparece la bibliografía completa del fragmento. En el centro de este rectángulo, también se observa el título del dispositivo transparente en movimiento, como en la pantalla inicial. Si uno presiona en el nombre del artista, siempre aparecen las mismas entradas, una abajo de la otra, y la misma estructura: “el nombre del artista” arriba, “obras comentadas”, “otras obras”, “artista viajero”, “viaje”, “otros viajeros”, “mapa”.

Al hacer click con el mouse en “Obras comentadas” se observa que el dibujo está siempre a la derecha y el texto a la izquierda. En “otras obras”, sólo aparece el crédito a la izquierda y la imagen a la derecha. En “artista viajero”, “viaje”, “otros viajeros”, solo aparecen textos. En el “mapa”, muestra dónde estuvo el artista para registrar las imágenes. Aparece el mapa de Brasil con sus provincias, y algunas están titilando. Se escucha constantemente el sonido de la pantalla inicial: un sonido de pájaros en la selva.

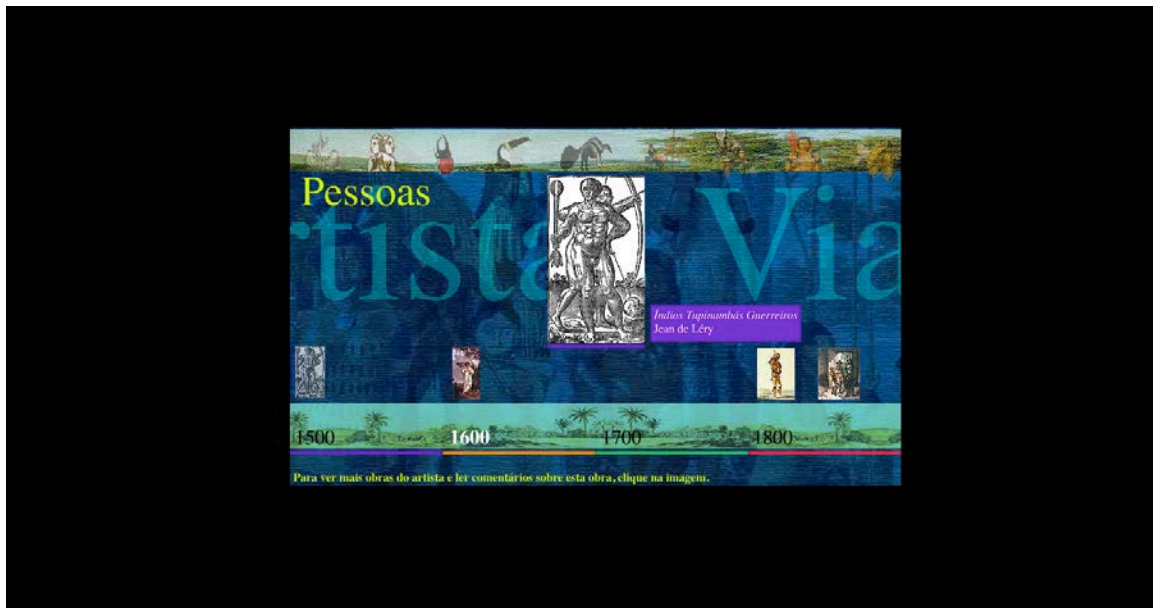


Pantalla con el mapa que indica por dónde el artista estuvo viajando para captar imágenes.

Todas las imágenes poseen crédito. Es posible ampliarlas usando el *mouse*.

“A ciência nas imagens”<sup>217</sup> es una herramienta que aporta contenido. Aparece en la pantalla inicial como un indio. Al ingresar en ella, se abre una ventana en dónde figura una imagen a la izquierda y un texto explicativo a la derecha. Posee los mismos rasgos estéticos de las otras entradas. El sonido es el mismo de la pantalla inicial.

“Imagens”<sup>218</sup> figura como un racimo de bananas en la pantalla inicial. Es una herramienta que posee seis nuevas entradas: “pessoas”<sup>219</sup>; “animais”<sup>220</sup>; “plantas”, “flores e frutas; lugares”<sup>221</sup>; “costumes”<sup>222</sup>; “mapa”. Para cada una de estas entradas aparece una línea del tiempo con los años: 1500, 1600, 1700 y 1800. Hay un paisaje de fondo sobre esta línea que está en movimiento. Al pasar el *mouse* sobre las fotos que están disponibles arriba de la línea, la imagen se agranda, aparece el crédito de la obra y el año presente en la línea del tiempo empieza a titilar. Si uno hace click con el *mouse* sobre la imagen, el dispositivo va a la pantalla del artista correspondiente a la obra, es otra manera de navegar en la página. En el fondo de la pantalla también aparece el título del dispositivo con letras grandes, transparentes y en constante movimiento.



---

<sup>217</sup> La ciencia en las imágenes.

<sup>218</sup> Imágenes.

<sup>219</sup> Personas.

<sup>220</sup> Animales.

<sup>221</sup> Flores, frutas y lugares.

<sup>222</sup> Costumbres.

Línea del tiempo.

“Jogos”<sup>223</sup> es el botón que figura en la pantalla inicial como un carpincho. Al ingresar por esta herramienta, se observan cuatro entradas distintas: “ Olhar imaginário”<sup>224</sup>, “Olhar científico”<sup>225</sup>, “Olho por olho”<sup>226</sup>, “Jogo da memória”<sup>227</sup>.

“Olhar imaginário” es un juego que presenta dos rompecabezas hechos a partir de las imágenes del dispositivo. El primer rompecabezas posee 24 piezas, el segundo 48 piezas. Al apretar sobre el primer juego, uno ve las piezas sueltas sobre un cuadrado negro y al lado hay cuatro botones de ayuda: “ver imagem”<sup>228</sup>, donde uno ve la imagen completa del trabajo; “ desmontar”<sup>229</sup>, que desarma todo lo que está construido y vuelve desde el principio; “montar”<sup>230</sup> que arma solo el rompecabezas y explica la imagen con un texto al lado, posee el ruido de palmas; “ajuda”<sup>231</sup> permite que el jugador vaya armando el rompecabezas pieza por pieza. Aunque se vea el ícono del reloj de arena, no hay un tiempo determinado para que uno termine el rompecabezas. El rompecabezas de 48 piezas es exactamente igual al anterior, pero aun más complejo por la cantidad de piezas. Siempre se escucha el ruido de los pájaros en la selva.

El juego “Olhar científico” también se trata de dos rompecabezas, de 24 y 48 piezas. Sigue la misma lógica del juego anterior con la diferencia de que estos utilizan pinturas de los artistas científicos.

“Olho por olho” es un juego dónde uno debe armar dos imágenes: una representativa del “Olhar Imaginário”<sup>232</sup> y otra representativa del “Olhar Científico”<sup>233</sup>. En la parte de abajo del rectángulo, aparecen varios elementos. Uno debe arrastrarlos al cuadrado

---

<sup>223</sup> Juegos.

<sup>224</sup> Mirada imaginaria.

<sup>225</sup> Mirada científica.

<sup>226</sup> Ojo por ojo.

<sup>227</sup> “Memo-test”.

<sup>228</sup> Ver imagen.

<sup>229</sup> Desarmar

<sup>230</sup> Armar.

<sup>231</sup> Ayuda.

<sup>232</sup> Mirada imaginaria.

<sup>233</sup> Mirada científica.

correspondiente hasta formar la imagen. Si uno se equivoca, la imagen vuelve a este mismo lugar, en la parte de abajo del rectángulo. Si uno lo hace correctamente, el fragmento se fija al cuadrado. También aparecen los botones de ayuda: “Desmontar”<sup>234</sup>, “Montar”<sup>235</sup>, “Ajuda”<sup>236</sup> y distintos sonidos para cada botón.

En “Jogo da memoria”<sup>237</sup> aparecen tres entradas: “animais”<sup>238</sup>, “plantas, flores e frutas”<sup>239</sup>, “pessoas”<sup>240</sup>. En cada juego, aparecen 16 piezas (4 x 4). Hay un reloj de arena, sin embargo no hay un tiempo límite para que el juego termine. Hay también un contador de puntos, que puede sumar o restar dependiendo de la jugada que uno hace. Cuando uno encuentra las dos imágenes iguales, el dispositivo las elimina. En caso contrario, uno sigue intentando. La única diferencia existente en cada entrada es el contenido de las imágenes. En la entrada “animales”, solo hay imágenes de animales, por ejemplo. Ocurre lo mismo en las otras entradas. También se escucha el sonido de los pájaros en la selva, constantemente.

---

<sup>234</sup> Desarmar.

<sup>235</sup> Armar.

<sup>236</sup> Ajuda.

<sup>237</sup> “Memo-test”.

<sup>238</sup> Animales.

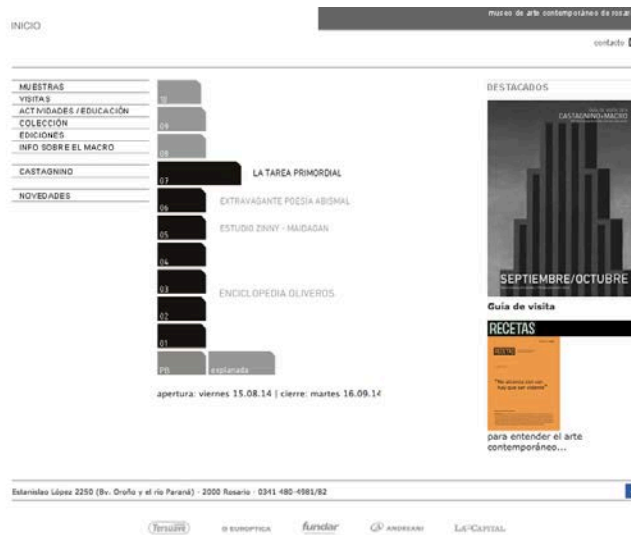
<sup>239</sup> Plantas, flores y frutas.

<sup>240</sup> Personas.

### 13.2. Museo de Arte Contemporáneo de Rosario (MACRO)

El recorrido que va desde la página inicial del museo hasta la llegada de los recursos educativos es bastante sencillo. Aparece una columna informativa a la izquierda con las siguientes entradas: *muestras, visitas, actividades/educación, colección, edición, info sobre el MACRO, Castagnino, novedades*. En la parte inferior de la pantalla, aparecen algunos sponsors y en la parte de arriba a la derecha de la página puede verse el nombre del museo. Al ingresar por *info sobre el MACRO*, un texto explica el origen del museo y como este se fue consolidando. Se aclara que el museo es público y que fue inaugurado a partir de la incorporación de obras de arte contemporáneo al Museo de

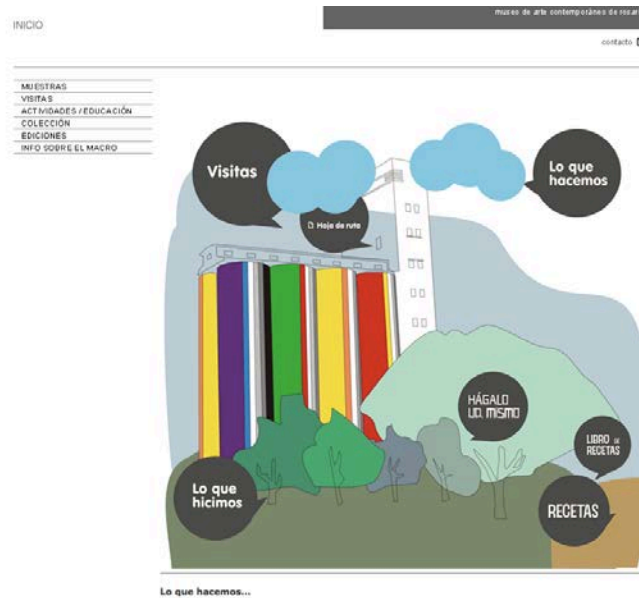
Bellas Artes Juan B. Colección Castagnino conformando el museo Colección Castagnino+MACRO.



Página inicial con las entradas a la izquierda de la pantalla.

Al ingresar por *actividades/educación* se observa un dibujo en colores sobre el fondo blanco de la pantalla. En este dibujo aparece el edificio del museo, un paisaje hacia delante y algunos globos negros con las entradas para los recursos educativos: *visitas, lo que hacemos, lo que hicimos, hágalo ud. mismo, libro de recetas, recetas,*

## hoja de ruta.



Entrada por actividades/educación

Más abajo, si uno mueve el cursor, es posible leer los detalles de cada proyecto. Al final de estas explicaciones, se ve un recurso educativo incorporado por el museo, titulado **Recursos interactivos/Arte argentino**. Es sobre este recurso interactivo que vamos a trabajar.

ejemplos para tener en cuenta.

**Descargar hoja de ruta**  
Puedes descargar los archivos haciendo click en los iconos.

- Hoja de Ruta Ter y segundo piso
- Hoja de Ruta Ter, sdc y secundaria

**Recursos Interactivos/Arte argentino**  
<http://arteargentino.edu.ar>

Aquí, en este link <http://arteargentino.edu.ar>, vas a encontrar diversas propuestas y actividades para jugar y aprender a partir de obras de arte argentino de todos los tiempos, dentro de las cuales se encuentran ventitrés piezas de la Colección Castagnino+macro.

El programa de Arte argentino desarrollado para Conectar Igualdad pertenece al Ministerio de Educación de la Nación.

Obras de la colección Castagnino+macro  
Torre (c. 1950) **Roberto Aizenberg**; Sin título (Proyecto 88) (2001) **Ananké Assoff**; Óluras (perteneciente a la serie Estrellas) (1994) **Pellegrino Centurión**; De la serie Peletería con piel humana (2005) **Nicola Costantini**; Amor del fuero (2005) **Lino Chiacchio** y **Daniel Giannone**; Labro? No, rollo! (2001) **Claudia del Río**; Nicole (2005) **Martín Di Girolamo**; Virrigo de lo cotidiano (1999) **Juan Doffo**; Construcción 11 (de la serie Construcciones) (2003) **Andrés Elías**; ¿Por qué son tan geniales? (1965/2000) **Edgardo Giménez / Dalila Puzosio / Carlos Squirru**; Vivo Dito (1963) **Alberto Greco**; Construcción de un hombre popular para hacer pan (1972) **Victor Grippo**; Dr. Adolfo Méndez González (de la serie Proyecto para El Día Que Me Quieras) (1993) **Leonés Katz**; Ciudad man/man (1998) **Alexandre Kurapatwa**; Manifestación (2002) **Leonel Luna**; Camino de cartovano (reconstrucción) (1990-2003) **Liliana Marasca**; Colección negra (1998/1991) **Daniel Ostiveros**; Conversación sobre la fuerza (2002) **Sandro Pereira**; Sin título (perteneciente a la serie Perder la cabeza) (1998) **Cristina Piffer**; Dos copitas (1995) **Marcelo Pombo**; Autorretrato (2000) **Juan Carlos Romero**; Geometría (of 3) (2002) **Mónica Van Asperen**; Manual y práctica CAA TIPOGRÁFICA para armar poemas visuales (1993) **Edgardo Antonio Vigo**.

Para más información sobre actividades del área:  
[educacion@macro museo.org.ar](mailto:educacion@macro museo.org.ar)  
(+341) 480 4982

Dr. Orolo y el Río Paraná, 2200 Rosario, S.F. Argentina. 13241 480 480302

Recursos interactivos/arte argentino

### 13.2.1. Recursos interactivos/Arte argentino<sup>241</sup>

Este recurso educativo fue incorporado por el Museo Castagnino + MACRO ya que veintitres piezas de la Colección Castagnino +MACRO fueron utilizadas para su realización. Este proyecto titulado *Secundaria para Todos: Arte*, fue elaborado por el Programa de Arte Argentino desarrollado por Conectar Igualdad perteneciente al Ministerio de Educación de la Nación. Según el texto explicativo sobre el proyecto, que consta en la página *actividades/educación*, es posible encontrar diversas propuestas y actividades para jugar y aprender a partir de obras de arte argentino de todos los tiempos. Al ingresar en el link del proyecto, se abre una nueva pantalla que deriva directamente a la página del Ministerio de Educación.



<sup>241</sup> <http://arteargentino.educ.ar>



Pantalla del Ministerio de Educación donde figuran los recursos interactivos.

Se puede observar que, en realidad, este proyecto de recursos interactivos es mucho más amplio de lo que enmarca el MACRO, ya que además de trabajar con obras de la Colección Castagnino+MACRO, también figuran obras del Museo Nacional de Bellas Artes, del MALBA y de artistas individuales o colectivos.

Las obras y artistas de la Colección Castagnino+MACRO que participan de este recurso educativo son: *Torre* (c. 1990) **Roberto Aizenberg**; Sin título (*Proyecto PB*) (2001) **Ananké Asseff**; *Otiuras* (perteneciente a la serie *Estrellas*) (1994) **Feliciano Centurión**; De la serie *Peletería con piel humana* (2003) **Nicola Costantino**; *Amor del Irupé* (2006) **Leo Chiachio y Daniel Giannone**; *Listos? Ya, oclusión* (2001) **Claudia del Río**; *Nicole* (2000) **Martín Di Girolamo**; *Vértigo de lo cotidiano* (1999) **Juan Doffo**; *Construcción II* (de la serie *Construcciones*) (2003) **Andrea Elías**; *¿Por qué son tan geniales?* (1965/2009) **Edgardo Giménez / Dalila Puzzovio / Carlos Squirru**; *Vivo Dito* (1963) **Alberto Greco**; *Construcción de un horno popular para hacer pan* (1972) **Víctor Grippo**; *Dr. Adolfo Mena González* (de la serie *Proyecto para El Día Que Me Quieras*) (1993) **Leandro Katz**; *Cóctel morn/noon* (1996) **Alejandro Kuropatwa**; *Manifestación* (2002) **Leonel Luna**; *Carrito de cartonero* (reconstrucción) (1990-2003) **Liliana Maresca**; *Cabecitas negras* (1998/1999) **Daniel Ontiveros**; *Conversación sobre la hierba* (2002) **Sandro Pereira**; Sin título (perteneciente a la serie *Perder la cabeza*) (1998) **Cristina Piffer**; *Dos cepitas* (1995) **Marcelo Pombo**; Autorretrato (2000) **Juan Carlos Romero**; *Geometría (nº I)* (2002) **Mónica Van Asperen**; *Manual y práctica CAJA TIPOGRÁFICA para armar poemas visuales* (1993) **Edgardo Antonio Vigo**.

De todas estas obras citadas, solamente seis serán elegidas. La finalidad de este análisis es poder observar de cerca sus respectivos recursos interactivos.

. *Manual y práctica CAJA TIPOGRÁFICA para armar poemas visuales*

. *¿Por qué son tan geniales?*

. *Otiuras*

. *Recolecta*

. *Conversación sobre la hierba*

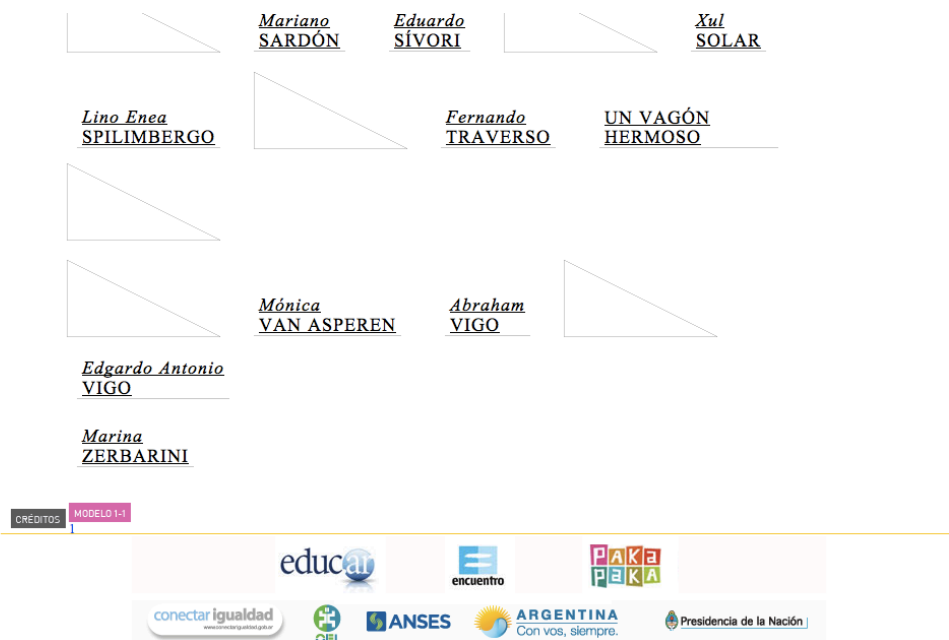
. *Vivo-dito*

### 13.2.2. Manual y práctica CAJA TIPOGRÁFICA para armar poemas visuales

A) Diferentes entradas, la misma estructura.

Hay una estructura fija que se mantiene en todas las entradas de este proyecto. Como esta estructura se repite en todos los recursos interactivos que serán analizados, describiré una sola vez las diferentes entradas y, luego, me detendré específicamente sobre los seis recursos elegidos. Es posible acceder a los recursos seleccionados a través del *autor*, de las *obras*, de las *temáticas* y de los *recursos interactivos*. La entrada *Recursos para el aula* no posee ninguno de los recursos que vamos a abordar, así que no será analizada.

Al ingresar por *autor*, aparecen algunos triángulos y los nombres de los artistas, que están en orden alfabético según el apellido. Edgardo Vigo, autor de la *CAJA TIPOGRÁFICA* es el último de la lista. Abajo, pueden verse los logotipos fijos de las instituciones, las entradas *créditos* y *modelo 1-1*.

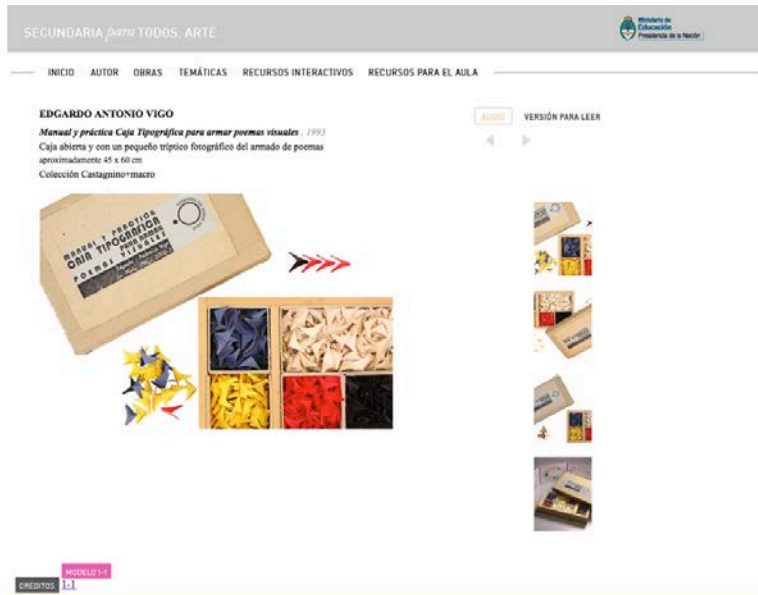


Pantalla ordenada por autor, logotipos abajo.

Al hacer click sobre el nombre del artista, cambia la pantalla y uno puede ver la obra y una breve descripción. Al apretar sobre la imagen, puede verse la obra en un formato más grande con los datos más completos. En la parte inferior de esta pantalla, se observan todos los logotipos de instituciones relacionadas al proyecto: Educar, Canal Encuentro, Paka Paka, Conectar Igualdad, OEI, ANSES, Presidencia de la Nación. Estos logotipos nunca desaparecen de la pantalla, están fijos.

Al ingresar por *obras* se observa la imagen de la obra y su descripción a través del título.

También están presentes las entradas *créditos* y *modelo 1-1*.



Pantalla completa.

Si uno baja el cursor, observa los logotipos abajo.



Figuran sus datos descriptivos: nombre de la obra y artista, año de realización y materiales. Si uno desea leer su texto explicativo se puede hacer click en la flecha que indica: *version para leer*. El texto es de facil comprensión, es descriptivo y explicativo, propone una interacción con el lector y, además, es corto.

“¿Te imaginás como sería una poesía visual? Una poesía cuyo valor no esté dado por la belleza de sus palabras o por su significado, sino por la poética de su imagen?”

Esto propone la caja tipográfica de Edgardo Vigo: crear un poema que no sea escritura sino dibujo o diseño visual. Esta caja en vez de letras tiene múltiples cartoncitos de colores plegados artesanalmente, y se ofrece abierta para que cualquiera pueda crear un poema.

Vigo busca quebrar la idea de que la plástica y la poesía son “artes cultas”, solo para entendidos. Por el contrario, cuando producimos nuestra propia poesía dejamos de ser meros observadores para convertirnos en creadores. (...)

Con esta obra, realizada con materiales simples y cotidianos, el artista nos hace participar y busca romper lo establecido – en el arte y en la vida – para aspirar a una mayor libertad.”<sup>242</sup>

Puede verse un recuadro con la palabra “audio” que da la posibilidad de escuchar el audio del texto, pero este botón por el momento está desactivado. Se mantiene el fondo blanco de la pantalla y la obra en destaque, en color, centralizada. Del lado derecho de la pantalla, aparece una columna con imágenes que también pertenecen a la misma obra, vista de diferentes ángulos. En la parte inferior de la pantalla a la izquierda, aparecen dos rectángulos pequeños: el primero de color negro que indica los créditos de quien realizó este proyecto; el segundo, un poco más arriba está en color fuccia titulado *modelo 1-1*. Esta entrada será analizada al final de la descripción de los dispositivos. Los logotipos y las entradas *créditos* y *modelo 1-1* en la parte inferior de la pantalla permanecen.

Al ingresar por *temática* encontramos siete ejes temáticos: *Arte, Identidad y Memoria; Arte y Cuerpo; Arte y Derechos Humanos; Arte y Ciudad; Arte y Tecnología; Arte y Naturaleza; Arte y Espacios*.

---

<sup>242</sup> <http://arteargentino.educ.ar/node/96.html>



Pantalla con las temáticas.

La obra de Vigo y de todas las otras obras elegidas están dentro de *Arte y Espacios*. La pantalla presenta el conjunto de imágenes seleccionadas, cada imagen posee el formato de un cuadrado. Todos los cuadrados están ordenados simétricamente, al lado de cada uno se lee el título de la obra correspondiente y el año. El conjunto nos hace acordar a un tablero de ajedrez. Los logotipos y las entradas *créditos* y *modelo 1-1* también aparecen de forma fija. Se pueden observar en la pantalla abajo.



Pantalla con las obras seleccionadas por temáticas.

Al ingresar en *recursos interactivos*, aparece un listado con veinticuatro entradas en las cuales figuran el título del recurso en letra itálica, el nombre de la obra y del autor en letra regular. Hay un texto instructivo bastante corto que explica lo que se podrá ver en este apartado:

“En este apartado encontramos juegos y actividades interactivas a partir de algunas de las obras del sitio.

También se amplían conceptos planteados en los textos y se pueden visualizar obras en detalle y en relación con otras”<sup>243</sup>.

*Armá un poema visual* es el primero de la lista. Los logotipos y las entradas de *créditos* y *modelo 1-1* permanecen en la parte inferior de la lista.

<sup>243</sup> <http://arteargentino.educ.ar/interactivas.html>

017. *Escuchá el relato y recorré detalladamente la obra /*  
Basado en la obra: Proyecto Biósfera de Joaquín Vargas.

---

018. *Escuchá el relato y recorré detalladamente la obra /*  
Basado en la obra: Recolecta de Liliana Maresca.

---

019. *Escuchá el relato y recorré detalladamente la obra /*  
Basado en la obra: Apuntes sobre flora de Lorraine Greene.

---

020. *Escuchá el relato y recorré detalladamente la obra /*  
Basado en la obra: El despertar de la criada de Eduardo Sivori.

---

021. *Escuchá el relato y recorré detalladamente la obra /*  
Basado en la obra: Sin pan y sin trabajo de Ernesto de la Cárcova.

---

022. *Encontrá las 7 diferencias. /*

---

023. *Escuchá el relato y recorré detalladamente la obra /*  
Basado en la obra: Malona de Alberto Passolini.

---

024. *Encontrá las 7 diferencias. /*  
Basado en la obra Malona de Alberto Passolini

---

CRÉDITOS **1-1** MODELO 1-1



Recursos educativos

## B) Ingreso porrecursos interactivos

Al ingresar por recursos interactivos, al elegir la *CAJA TIPOGRÁFICA para armar poemas visuales*, aparece una breve instrucción escrita de una manera bastante sencilla e informal que indica lo que uno debe hacer. El fondo es negro y transparente, se puede observar una caja por detrás del fondo. El título es amarillo y las letras son blancas, todo se ve bastante claro y ordenado. Como siempre, figuran las entradas de *créditos* y *modelo 1-1*, además de los logotipos.





Pantalla con la instrucción inicial.

Al apretar sobre esta pantalla negra, desaparece el texto y el fondo, solo se ve la caja en un fondo blanco, abajo a la derecha hay dos nuevas entradas: *instrucciones* y *guard*. Si uno aprieta sobre el botón de *instrucciones*, vuelve a la pantalla anterior, con la consigna del trabajo. Si uno aprieta sobre *guard*, es posible guardar en el disco rígido de la computadora la imagen final del trabajo. Como siempre, figura la estructura fija

(créditos, modelo 1-1, y logotipos).



Pantalla solamente con la caja y fondo blanco.

Al arrastrar el mouse sobre la tapa de la caja, esta se mueve y puede observarse lo que posee adentro: formas de triángulos agrupados y ordenados por color (amarillo, azul, negro, rojo y blanco). Se pueden arrastrar los triángulos en el fondo blanco hasta formar una imagen. Es una interacción demasiado sencilla dependiendo de la edad de quien se proponga jugar.



Pantalla con la caja abierta.

### 13.2.3. ¿Por qué son tan geniales?

*Jugá con la web cam* es el título de este recurso interactivo. Está basado en la obra *¿Por qué son tan geniales?* de la autora Dalila Puzzovio. El texto explicativo que puede servir de referencia para entender mejor esta obra es bastante cercano, claro y sencillo. Propone una reflexión sobre el título de la obra, su contexto el movimiento *pop* y su descripción: una intervención artística en la ciudad de Buenos Aires.

“A primera vista, esta imagen parece ser de un afiche publicitario, ¿no? ¿Qué tipo de producto podría estar ofreciendo? ¿Quiénes serán estos personajes? ¿Estrellas de cine? ¿O de alguna serie de televisión? Efectivamente, es un afiche publicitario que estuvo ubicado en la vía pública, en un panel de grandes dimensiones en la esquina de Viamonte y Florida, en el año 1965. Pero no se trata de estrellas del mundo del espectáculo sino de tres artistas: Dalila Puzzovio, Edgardo Giménez y Carlos Squirru, cuyas obras en la década de 1960 se relacionaron con el art pop.

¿Qué es el arte pop? Pop es una abreviación de “popular”, porque estas obras se nutren de la cultura popular y las imágenes o los objetos producidos por la cultura de masas. (...)

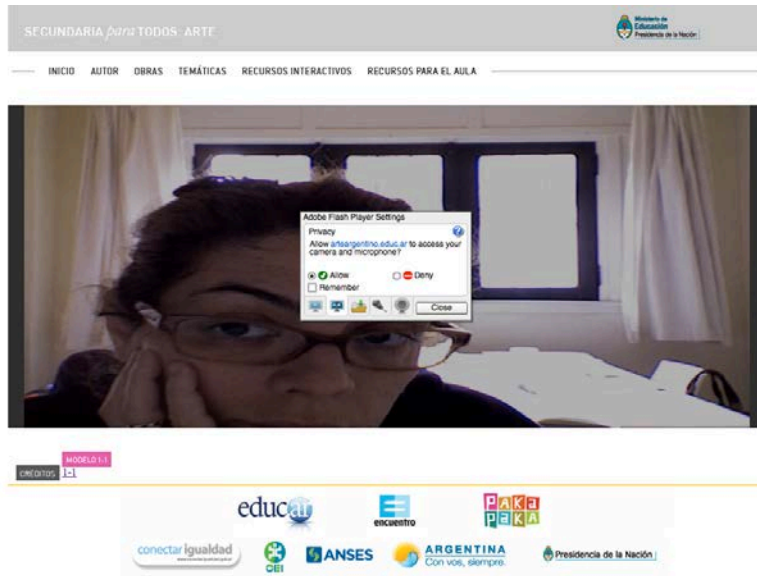
A través de esta intervención urbana, los artistas sacaron el arte a la calle, rompieron con la idea de obra como objeto (pensemos que este cartel estuvo colocado unos días y luego fue retirado) y buscaron llegar a un público masivo que no asistía a galería ni a museos: la gente que caminaba por el microcentro porteño.”<sup>244</sup>

Al clicar sobre este recurso interactivo, aparece nuestra imagen reflejada en la computadora, a través de la cámara de la propia computadora. La imagen está en el mismo formato que el recurso anterior, un formato apaisado. Es necesario autorizar el uso de la *web cam* y luego se puede jugar a partir de la manipulación de su propia imagen utilizando diferentes efectos: duplicado, pantalla recortada en el medio, imagen cuadruplicada, imagen invertida, imagen borrosa con movimiento, cuadriculada, distorsionada, multiplicada, etc. Los efectos son sencillos, divertidos o atractivos dependiendo de la edad. Hay una aproximación entre la obra y el recurso en cuanto al uso de la propia imagen (teniendo en cuenta que los artistas utilizaron sus propias imágenes en el afiche), pero es una relación demasiado superficial que no explora la intervención en la calle, la idea del afiche o de la imagen publicitaria.

Se mantiene la estructura fija en la parte inferior de la pantalla (*créditos, modelo 1-1, logotipos*).

---

<sup>244</sup> <http://arteargentino.educ.ar/node/40.html>



Pantalla inicial del recurso interactivo.

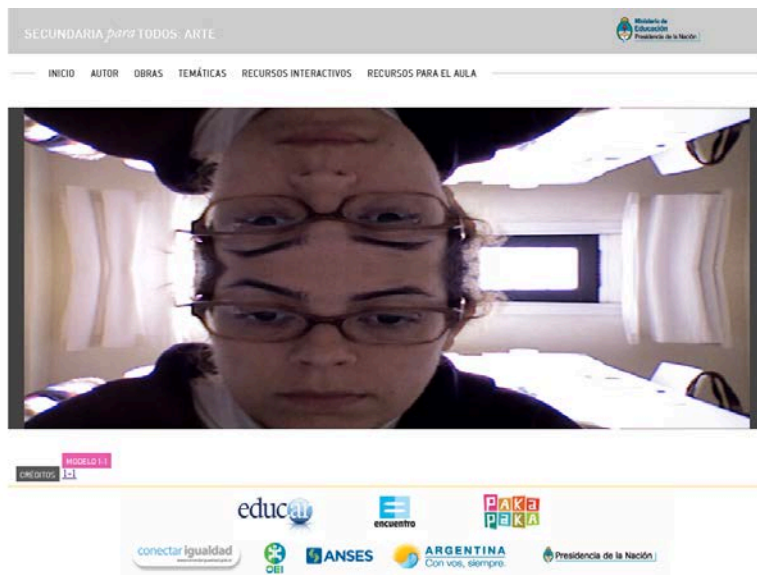


Imagen duplicada.

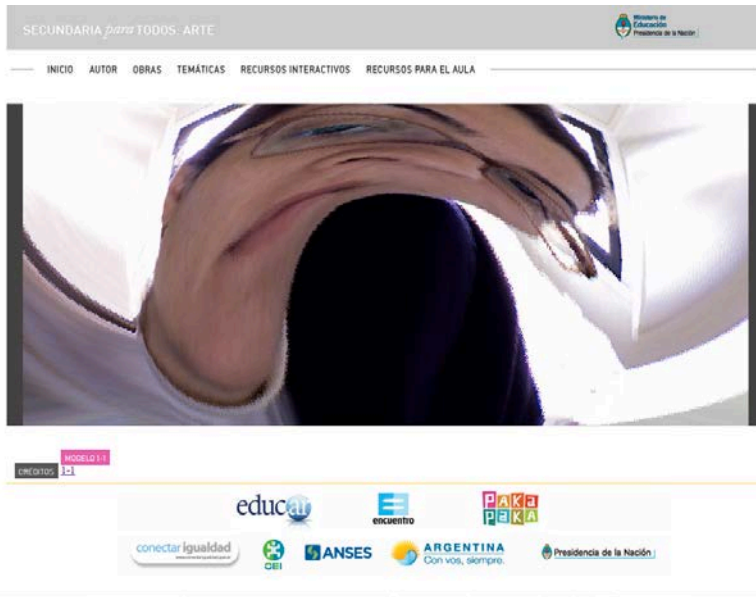


Imagen distorcionada.

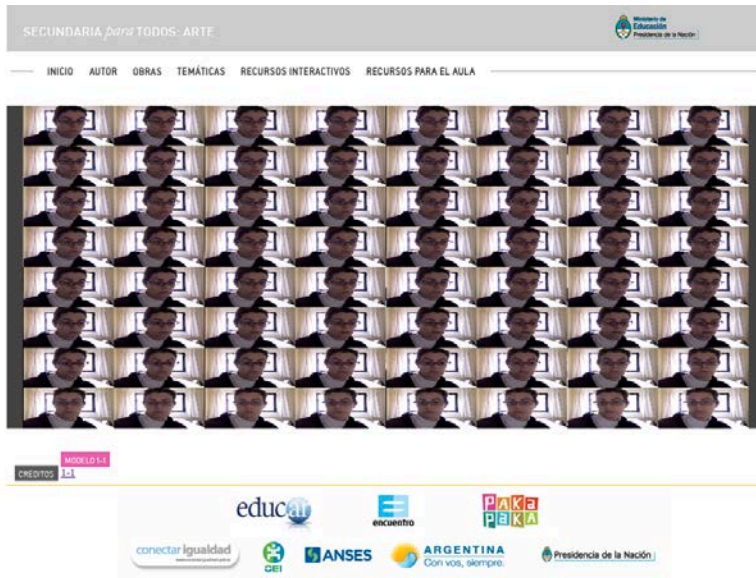


Imagen multiplicada.

## 13.2.4. Otiuras

**FELICIANO CENTURIÓN**

*Otiuras*, 1994

Acrílico sobre frazada con inclusión crochet

227,5 x 198,5 cm

Colección Castagnino+macro

AUDIO

VERSIÓN PARA LEER



En un día de 1994, Feliciano Centurión compró una frazada y la decoró con pintura y primorosos bordados manuales que diseñaban una especie de estrella de mar llamada ofiura. El resultado, es esta obra que vemos y que lleva a preguntarnos: ¿Por qué el artista eligió un objeto industrial, una frazada, como soporte de su obra?, ¿Hay materiales específicos, o un modo particular de producción en el arte? Para el artista, este objeto busca romper con la concepción tradicional de lo que habitualmente denominamos arte y lo fusiona con lo artesanal y lo banal de la industria.

Pero también esta es una obra que habla del mundo personal de su creador. Centurión es uno de los primeros artistas que, en nuestro país, refieren a las temáticas de la homosexualidad y el VIH/Sida. Los materiales y la técnica del bordado se relacionan con estas cuestiones. Pensemos que al elegir una frazada, toma un objeto que es íntimo y personal, y que además, sirve para abrigar y proteger. Para decorar este acolchado, el artista decide bordar a crochet, una técnica típica y tradicional de las tejedoras de Paraguay, su país natal; pero también es una técnica asociada comúnmente a las actividades femeninas. De esta manera tan simple y poética, la obra Centurión alude a las distintas maneras de vivir la sexualidad y nos introduce en un universo afectivo y privado.

Pantalla con el crédito de la imagen, la imagen y el texto explicativo.

Esta y otras obras son parte del recurso interactivo: *Jugá al Simon*. Para entender mejor de qué se trata la imagen y obtener sus datos específicos, uno puede ir a *obras* y luego leer el crédito y el texto que corresponde.

“En un día de 1994, Feliciano Centurión compró una frazada y la decoró con pintura y primorosos bordados manuales que diseñaban una especie de estrella de mar llamada ofiura. El resultado, es esta obra que vemos y que lleva a preguntarnos: ¿Por qué el artista eligió un objeto industrial, una frazada, como soporte de su obra?, ¿Hay materiales específicos, o un modo particular de producción en el arte? Para el artista, este objeto busca romper con la concepción

tradicional de lo que habitualmente denominamos arte y lo fusiona con lo artesanal y lo banal de la industria.

Pero también esta es una obra que habla del mundo personal de su creador. Centurión es uno de los primeros artistas que, en nuestro país, refieren a las temáticas de la homosexualidad y el VIH/Sida. Los materiales y la técnica del bordado se relacionan con estas cuestiones. Pensemos que al elegir una frazada, toma un objeto que es íntimo y personal y que, además, sirve para abrigar y proteger. Para decorar este acolchado el artista decide bordar a crochet, una técnica típica y tradicional de las tejedoras de Paraguay, su país natal; pero también es una técnica asociada comúnmente a las actividades femeninas. De esta manera tan simple y poética, la obra Centurión alude a las distintas maneras de vivir la sexualidad y nos introduce en un universo afectivo y privado.”<sup>245</sup>

El texto sigue la misma idea central, en comparación a las obras anteriores: propone una reflexión a través del título, una descripción e indagación al respecto del material y una breve contextualización histórica. Pero, además, aparece una interpretación en la frase: “Los materiales y la técnica del bordado se relacionan con estas cuestiones”<sup>246</sup>. Esta afirmación es compleja porque no siempre estos materiales están relacionados a la homosexualidad y al VIH/Sida, además de que el lector ni siquiera puede tener otra lectura, ya que está todo interpretado. Se observan también algunos pequeños errores de escritura: el título de la obra es dudoso, ya que en la explicación aparece la palabra *ofiura*, y no *otiura*. El material en el primer párrafo es una frazada, en el segundo párrafo es un acolchado. Al final del segundo párrafo falta la preposición *de* en la frase: la obra (de) Centurión. La obra no se titula Centurión, Centurión es el autor de la obra.

Se mantiene la estructura fija en la parte inferior de la pantalla (*créditos, modelo 1-1, logotipos*).

---

<sup>245</sup> <http://arteargentino.educ.ar/node/107.html>

<sup>246</sup> Ibidem.





En un día de 1994, Feliciano Centurión compró una frazada y la decoró con pintura y primorosos bordados manuales que diseñaban una especie de estrella de mar llamada ofiura. El resultado, es esta obra que vemos y que lleva a preguntarnos: ¿Por qué el artista eligió un objeto industrial, una frazada, como soporte de su obra?, ¿Hay materiales específicos, o un modo particular de producción en el arte? Para el artista, este objeto busca romper con la concepción tradicional de lo que habitualmente denominamos arte y lo fusiona con lo artesanal y lo banal de la industria.

Pero también esta es una obra que habla del mundo personal de su creador. Centurión es uno de los primeros artistas que, en nuestro país, refieren a las temáticas de la homosexualidad y el VIH/Sida. Los materiales y la técnica del bordado se relacionan con estas cuestiones. Pensemos que al elegir una frazada, toma un objeto que es íntimo y personal, y que además, sirve para abrigar y proteger. Para decorar este acolchado, el artista decide bordar a crochet, una técnica típica y tradicional de las tejedoras de Paraguay, su país natal; pero también es una técnica asociada comúnmente a las actividades femeninas. De esta manera tan simple y poética, la obra Centurión alude a las distintas maneras de vivir la sexualidad y nos introduce en un universo afectivo y privado.

CREDITOS **1-1** MODELO 1-1

educar

encuentro

PAKA

conectar igualdad  
www.conectarigualdad.gov.ar

OEI

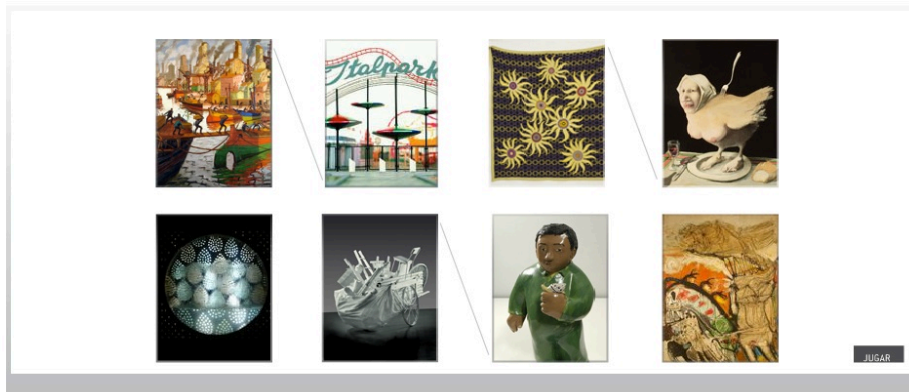
ANSES

ARGENTINA  
Con vos, siempre.

Presidencia de la Nación

Pantalla con la estructura fija.

Al volver a los recursos interactivos e ingresar por *Jugá al Simon*, es posible observar una pantalla blanca con ocho imágenes ordenadas: cuatro arriba y cuatro abajo, todas del mismo tamaño. No hay instrucciones para iniciar el juego, simplemente uno debe darse cuenta de que hay una luz que se prende en alguna de las obras, y con el cursor uno debe clicar en la imagen que prendió la luz. En seguida, se prende otra, uno debe seguirla. Es un juego de memoria, básicamente, donde se va contabilizando la cantidad de puntos abajo. Si uno hace click en la obra equivocada, vuelve a jugar desde el punto cero. No hay ningún tipo de reflexión sobre la obra “Otiuras”, sino que este recurso interactivo propone un espacio de entretenimiento. Ni siquiera aparece el nombre de las obras y de los autores. Las imágenes podrían ser remplazadas por cualquier otra imagen.



CRÉDITOS

MODELO 1-1

educar

encuentro

PAKA

conectar igualdad

OEI

ANSES

ARGENTINA  
Con vos, siempre.

Presidencia de la Nación

Pantalla con el juego.

Se mantiene la estructura fija en la parte inferior de la pantalla (*créditos, modelo 1-1, logotipos*).

### 13.2.5. Recolecta

LILIANA MARESCA

*Recolecta*, 1990

Instalación realizada en el Centro Cultural Recoleta

Carro cartonero blanco de la Colección Castagnino+macro

AUDIO

VERSIÓN PARA LEER



El título de esta obra es un juego entre las palabras “Recoleta”, un barrio exclusivo de la ciudad de Buenos Aires, y nombre del Centro Cultural en el que fue exhibida, y “recolecta”, en alusión a la actividad de los cartoneros que viven de la recolección de basura en las calles. Por su contraste, la fusión entre estas dos palabras encierra una crítica a la injusticia y la desigualdad social.

¿Qué elementos componen la instalación? Dos carros de cartonero completamente cargados y dos pequeñas esculturas en bronce que, bañadas en plata y oro respectivamente, replican estos carros en pequeña escala. Finalmente, un texto del alquimista Paracelso, que refuerza el sentido de la obra.

Son carros de cartonero que la artista obtuvo del albergue Warnes, un edificio (hoy demolido) ocupado en aquellos años por personas en situación de marginalidad. Maresca extrajo de allí fragmentos de “realidad”, los intervino, los transformó, y los puso a dialogar entre sí en el espacio de la instalación. Todo ese proceso está a la vista. Por un lado, uno de los carros sin modificaciones, con los colores y la suciedad propios de la basura y los objetos encontrados; el otro carro, en cambio, enteramente pintado de blanco, operación que lo convierte en un objeto escultórico, tocado por la “varita” del artista. Finalmente, las pequeñas esculturas en las que esos carros con sus objetos de descarte se convierten en metales preciosos. Inspirada en la alquimia (tema recurrente en la obra de Maresca) y la transmutación alquímica de los materiales –de lo vil en oro–, esta instalación habla de la transformación: la transformación de los residuos en una fuente de sustento, la transformación de los materiales que realiza la artista, y la transformación social que, en ocasiones, busca generar el arte.



Pantalla con la imagen de la instalación, imágenes relacionadas y el texto explicativo.

Esta obra fue elegida porque se trata de una instalación, técnica que todavía no había sido abordada en las obras elegidas. Para obtener más datos sobre *Recolecta*, hay que volver a la entrada *obras* y buscarla por el título. El texto explicativo sigue el mismo criterio de los otros textos: propone una reflexión a través del título, una descripción e indagación al respecto del material y una breve contextualización. Además, el texto interpreta y no deja mucho espacio para que el lector pueda realizar otra lectura de la obra.

“El título de esta obra es un juego entre las palabras “Recoleta”, un barrio exclusivo de la ciudad de Buenos Aires, y nombre del Centro Cultural en el que

fue exhibida, y “recolecta”, en alusión a la actividad de los cartoneros que viven de la recolección de basura en las calles. Por su contraste, la fusión entre estas dos palabras encierra una crítica a la injusticia y la desigualdad social.

¿Qué elementos componen la instalación? Dos carros de cartonero completamente cargados y dos pequeñas esculturas en bronce que, bañadas en plata y oro respectivamente, replican estos carros en pequeña escala. Finalmente el texto del alquimista Paracelso, que refuerza el sentido de la obra.

Son carros de cartonero que la artista obtuvo del albergue Warnes, un edificio (hoy demolido) ocupado en aquellos años por personas en situación de marginalidad. Maresca extrajo de allí fragmentos de la “realidad”, los intervino, los transformó, y los puso a dialogar entre sí en el espacio de la instalación. Todo ese proceso está a la vista. Por un lado, uno de los carros sin modificaciones, con los colores y suciedad propios de la basura y los objetos encontrados; el otro carro, en cambio, enteramente pintado de blanco, operación que lo convierte en un objeto escultórico, tocado por la “varita” del artista. Finalmente, las pequeñas esculturas en las que esos carros con sus objetos de descarte se convierten en metales preciosos. Inspirado en la alquimia (tema recurrente en la obra de Maresca) y la transmutación alquímica de los materiales – de lo vil en oro -, esta instalación habla de la transformación: la transformación de los residuos en una fuente de sustento, la transformación de los materiales que realiza la artista, y la transformación social que, en ocasiones, busca generar el arte.<sup>247</sup>

Se mantiene la estructura fija en la parte inferior de la pantalla (*créditos, modelo 1-1, logotipos*).

---

<sup>247</sup> <http://arteargentino.educ.ar/node/74.html>

Al ingresar por recursos interactivos, la obra forma parte del mismo recurso anterior:

*Jugá al Simón*. Este recurso ya fue detallado anteriormente, pero lo curioso es pensar que no fue realizado ningún tipo de recurso interactivo más específico pensando en la instalación. Por otro lado, se puede ingresar a través del recurso: “Escuchá el relato y recorré detalladamente la obra”<sup>248</sup>. Al hacer click sobre este título, es posible ver las mismas imágenes que estaban en *obras* mientras se escucha el mismo texto explicativo narrado por locutores. Es interesante escuchar la voz del narrador y ver las imágenes en movimiento, puede ser un recurso inclusivo para quien tiene discapacidad visual, pero no llega a ser un recurso interactivo.

The screenshot shows a web interface for the Ministry of Education of the Argentine Nation. The header includes the text "SECUNDARIA para TODOS: ARTE" and the ministry's logo. A navigation menu contains links for "INICIO", "AUTOR", "OBRAS", "TEMÁTICAS", "RECURSOS INTERACTIVOS", and "RECURSOS PARA EL AULA". The main content area features a large image of the artwork "Recolecta" on the left. To the right of the image, there is an audio player with the instruction "Escuchá el audio y prestá mucha atención a los detalles mencionados." Below the audio player, text indicates the installation was at the Centro Cultural Recoleta, part of the Castagnino Collection. The artist's name, "LILIANA MARESCA", and the title "Recolecta / 1990" are listed. A progress bar and a "REINICIAR" button are also visible. The footer contains logos for "educ.ar", "encuentro", "P.A.K.E.", "conectar igualdad", "OEI", "ANSES", "ARGENTINA Con vos, siempre.", and "Presidencia de la Nación".

Pantalla con la imagen y audio.

<sup>248</sup> <http://arteargentino.educ.ar/interactivas.html>

## 13.2.6. Conversación sobre la hierba

— INICIO AUTOR OBRAS TEMÁTICAS RECURSOS INTERACTIVOS RECURSOS PARA EL AULA —

### SANDRO PEREIRA

*Conversación sobre la hierba*, 2002

Escultura: resina poliéster, fibra de vidrio, esmalte sintético

55 x 30 x 28 cm

Colección Castagnino+macro

AUDIO

VERSIÓN PARA LEER



Esta escultura fue realizada por Sandro Pereira, un artista tucumano que parte de la imagen de su cuerpo para producir sus obras. Con mucho humor, crea autorretratos en tamaños y materiales muy diferentes. En todos estos muestra su voluminosa silueta burlándose de la moda y de los mandatos sociales. Sobre su obra, él comentó: *"El gordo soy yo, en diferentes circunstancias"*, *"Hago esculturas partiendo de mi imagen, para sacar de allí el lugar del mensaje. Siempre estoy hablando a través de mí"*.

En la obra *Conversación sobre la hierba*, Sandro se representa vestido con un traje verde; fijate que no se encuentra sobre la hierba sino que, por el contrario, está parado sobre la pared dialogando con el caracol que sostiene cariñosamente en la mano. Quizás podríamos pensar que se trata de un doble diálogo, habla con la naturaleza pero también busca comunicarse con el espectador. ¿Qué podría querer decirnos? ¿Por qué buscará este diálogo?

En una entrevista el artista dijo: *"Me gusta trabajar con la parodia, ironizar sobre el ideal físico, mostrarme tal cual como soy con el cuerpo que tengo y partir de esa idea"*. Entre la ternura y la parodia, entre la crítica y la autocritica, Pereira hace autorretratos para plantear problemas que nos atañen a todos.

Pantalla con el crédito, obra, texto explicativo.

Esta obra fue elegida porque se trata de una escultura, soporte que todavía no había sido explorado anteriormente. El texto explicativo, presente en *obras*, sigue la misma estructura que los textos anteriores (explicación del título, descripción, contexto) excepto que no interpreta tanto y deja espacios más abiertos para la lectura de la obra. A diferencia de los textos anteriores, aparece la frase del artista, lo que puede llegar a acercar al lector a la obra.

“Esta escultura fue realizada por Sandro Pereira, un artista tucumano que parte de la imagen de su cuerpo para producir sus obras. Con mucho humor, crea autorretratos en tamaños y materiales muy diferentes. En todos estos muestra su

voluminosa silueta burlándose de la moda y de los mandatos sociales. Sobre su obra, él comentó: “ El gordo soy yo, en diferentes circunstancias”, “Hago esculturas partiendo de mi imagen, para sacar de allí el lugar del mensaje. Siempre estoy hablando a través de mí”.

En la obra *Conversación sobre la hierba*, Sandro se representa vestido con un traje verde; fijate que no se encuentra sobre la hierba sino que, por el contrario, está parado sobre la pared dialogando con el caracol que sostiene cariñosamente en la mano. Quizás podríamos pensar que se trata de un doble diálogo, habla con la naturaleza pero también busca comunicarse con el espectador. ¿Qué podría querer decirnos? ¿Por qué buscará este diálogo?

En una entrevista dijo: “ Me gusta trabajar con la parodia, ironizar sobre el ideal físico, mostrarme tal como soy con el cuerpo que tengo a partir de esa idea”. Entre la ternura y la parodia, entre la crítica y la autocrítica, Pereira hace autorretratos para plantear problemas que nos atañen a todos.”<sup>249</sup>

Se mantiene la estructura fija en la parte inferior de la pantalla (*créditos, modelo 1-1*, logotipos).

Al ingresar por recursos interactivos, la obra forma parte del mismo recurso anterior:

*Jugá al Simon*. Este recurso ya fue detallado anteriormente, pero lo curioso es pensar que no fue realizado ningún tipo de recurso interactivo más específico pensando en la escultura, o en el humor crítico a los mandatos sociales y a la moda.

---

<sup>249</sup> <http://arteargentino.educ.ar/node/20.html>

### 13.2.7. Vivo-dito

SECUNDARIA *para* TODOS: ARTE

Ministerio de Educación  
Presidencia de la Nación

INICIO AUTOR OBRAS TEMÁTICAS RECURSOS INTERACTIVOS RECURSOS PARA EL AULA

**ALBERTO GRECO** AUDIO [VERSIÓN PARA LEER](#)

*Vivo-dito*, 1963

Serie de acciones de señalamiento registradas por el artista, realizadas en julio de 1963 en Piedralaves, provincia de Ávila, España.  
Colección Castagnino+macro



La fotografía que estamos viendo forma parte de una serie de obras de Alberto Greco, tituladas *Vivo-dito*. "Dito", en italiano significa dedo.

El vivo-dito es el gesto. El artista señala un objeto encontrado, una escena en la calle, una persona o una situación, y a partir de ese señalamiento la convierte en una obra de arte, en "un Greco". Esta serie de *vivo-ditos* fue realizada en Piedralaves, un pueblo de España que el artista convirtió en una gran obra de arte y escenario de sus acciones, con la participación de la gente del lugar.

Desde los años 50 Greco se rebelaba contra los estereotipos y las formas tradicionales del arte, con propuestas originales y vanguardistas que intentaban unir el arte y la vida. Así es como en los años 60 crea el arte vivo de los *vivo-ditos*.

Pantalla con el crédito, obra, texto explicativo e imágenes relacionadas.

Esta obra fue elegida porque se trata de una acción social, técnica todavía no explorada en los recursos anteriores. El texto explicativo, presente en *obras*, sigue la misma estructura que los textos anteriores (explicación del título, descripción, contexto). Al igual que en el texto anterior, aparece la frase del artista, lo que puede llegar a acercar al lector a la obra.



“La fotografía que estamos viendo forma parte de una serie de obras de Alberto Greco, tituladas Vivo-dito. “Dito” en italiano significa dedo.

El *vivo-dito* es el gesto. El artista señala un objeto encontrado, una escena en la calle, una persona o una situación, y a partir de este señalamiento la convierte en una obra de arte, en “un Greco”. Esta serie de *vivos-dito* fue realizada en Piedralaves, un pueblo de España que el artista convirtió en una gran obra de arte y escenario de sus acciones, con la participación de la gente del lugar.

Desde los años 50 Greco se rebelaba contra los estereotipos y las formas tradicionales del arte, con propuestas originales y vanguardistas que intentaban unir el arte y la vida. Así es como en los años 60 crea el arte vivo de los vivos-dito.

¿Cuál es la idea de obra de arte que propone? Se encargó de dejarlo claro en un Manifiesto: “El arte Vivo-Dito es la aventura de lo real, el documento urgente, el contacto directo y total con las cosas, los lugares, las gentes, creando situaciones, lo imprevisto. Es mostrar y encontrar el objeto en su propio lugar. (...) La realidad sin retoque ni transformación artística.”

Hacer una obra de arte no consiste entonces en crear un objeto. La obra ya está hecha; solo se trata de encontrarla en la realidad y marcarla. Esa acción, ese gesto, lo es todo para Greco, quien fallecido en 1965 con solo 34 años de edad, es una figura clave del arte argentino de la segunda mitad del siglo XX.”<sup>250</sup>

Al bajar el cursor, uno puede observar la estructura fija en la parte inferior de la pantalla (créditos, modelo 1.1, logotipos).

---

<sup>250</sup> <http://arteargentino.educ.ar/node/53.html>



Pantalla con la estructura fija.

Al ingresar por recursos interactivos, es posible ingresar por el título “ Escuchá el relato y recorré detalladamente la obra”<sup>251</sup>. Al hacer click sobre este título, es posible ver las mismas imágenes que estaban en *obras* en movimiento, que acompañan el mismo texto escrito narrado por locutores. Es interesante escuchar el audio del texto y ver las imágenes en formato de video, puede ser un recurso inclusivo para quien tiene discapacidad visual, pero no hay una interacción directa. ¿Por qué se llama recurso interactivo?

---

<sup>251</sup> Ibidem.

SECUNDARIA *para todos*: ARTE

Ministerio de Educación  
Presidencia de la Nación

INICIO AUTOR OBRAS TEMÁTICAS RECURSOS INTERACTIVOS RECURSOS PARA EL AULA



Escuchá el audio y prestá mucha atención a los detalles mencionados.

Serie de acciones de señalamiento registradas por la artista Montserrat Santamaría, realizadas en julio de 1963 en Piedralaves, provincia de Ávila, España.

ALBERTO GRECO  
Vivo-dito / 1963

REINICIAR

MODELO 1-1

CREDITOS 1-1

educar encuentro PAKA PAKA PAKA

conectar igualdad www.conectarigualdad.gov.ar CEI ANSES ARGENTINA Con vos, siempre. Presidencia de la Nación

Pantalla con la imagen y audio.

### 13.2.8. Modelo 1.1

El *modelo 1-1* aparece como un botón fijo en todas las entradas del proyecto *Secundaria para todos: arte*, realizado por Conectar Igualdad. Es una serie de estrategias que pueden ser utilizadas en el aula por los alumnos individualmente.

Al principio, aparece el marco institucional de la Presidencia de la República y todas las autoridades involucradas con el *modelo 1-1*. Luego, está el prólogo que enmarca los objetivos del proyecto: sentar las bases para una escuela secundaria pública inclusiva y de calidad y promover el uso de las TICs en las escuelas (sean secundarias, escuelas de educación especial y escuelas superiores de formación docente). Explica que hoy en día, este programa de inclusión integra tres millones de alumnos y que resulta fundamental

recuperar las prácticas de la enseñanza, dotarlas de nuevos sentidos y ponerlas a favor de otros modos de trabajo con el conocimiento escolar. Para ello la autoridad pedagógica de la escuela y sus docentes necesita ser fortalecida y repensada en el marco de la renovación del formato escolar de las escuelas secundarias. Por lo tanto, este material, entre otros, están puestos a disposición con la finalidad de servir y colaborar con el docente.

En síntesis, este modelo propone complementar las alternativas de desarrollo profesional y de formar parte de los materiales de apoyo al docente en el uso de las computadoras portátiles en el aula. En particular, este material pretende acercar conceptos e ideas para el aula. De esta manera, el Estado Nacional acompaña la progresiva apropiación de las TICs para mejorar las prácticas habituales y explorar otras nuevas, con el fin de optimizar la calidad educativa y formar a los estudiantes para el desafío del mundo que los espera como adultos.

Este material, o modelo, presenta algunos items, subdivididos en: *Introducción; De qué hablamos cuando hablamos de modelos 1:1; Trabajar en el aula con modelos 1:1; Ejes para el trabajo; Mitos y realidades sobre el modelo 1:1; Recorridos. Aportes para el trabajo en el aula 1:1.*

En la *Introducción*, el texto enfatiza que el mundo de hoy es muy diferente de tan sólo unas décadas atrás:

“ . El volumen, el dinamismo y la complejidad de información superan exponencialmente cualquier etapa anterior de la sociedad;

. Las formas de conectarnos con los demás se realizan, más que nunca, a través de medios digitales y electrónicos, lo cual permite aumentar la frecuencia, cantidad y calidad de las interacciones;

. Surgen nuevos trabajos, oficios y actividades. Se calcula que muchos de los jóvenes de hoy que están estudiando cambiarán de puesto de trabajo no menos de

tres veces a lo largo de su carrera, y que muchos de estos trabajos todavía no se han inventado.

. El conocimiento actualizado y veraz no se encuentra solamente en un número limitado de centros de saber, sino en espacios de conocimiento que surgen en las sociedades en red.

De aquí la necesidad de que los ciudadanos puedan contar con herramientas cognitivas y competencias que les permitan accionar de un modo crítico, creativo, reflexivo y responsable sobre la abundancia de datos, para aplicarlos en diferentes contextos y entornos de aprendizaje (...).”<sup>252</sup>

#### A) De qué hablamos cuando hablamos de modelos 1:1

El *modelo 1:1* se refiere a una computadora por alumno, y se viene implementando desde la década de 1990. Sin embargo, este modelo se fue transformando durante la primera década del siglo XXI, ya que fue pasando de la computadora de escritorio a los equipos portátiles con conexión a internet.

Este modelo facilita la interacción, la colaboración con el grupo, la formación de una red y la participación de todos los participantes de la red.

Se puede observar una tabla donde aparecen las diferentes formas de uso antes del *modelo 1:1*.

	Computadora en el laboratorio	Computadora en el aula	Modelo 1:1
Contacto con el equipo	Ocasional.	Limitado al horario escolar.	Permanente.
Uso del equipo	Asistido por el docente. Grupal.	Asistido por el docente. Grupal. Integrado a las diferentes	No asistido. Individual. Grupal: los roles se definen en el marco de la

<sup>252</sup> <http://arteargentino.educ.ar/manual-modelo1a1.pdf>

		asignaturas.	interacción. Trabajo en red. Integrado a los espacios curriculares.
Espacio de trabajo	Equipos en un lugar fijo.	Mantiene la organización tradicional del aula de clase.	La computadora es un espacio/ambiente de trabajo. Nuevo esquema de trabajo en el aula. Ubicuidad.
Articulación con otras áreas y con TIC	Difícil.	Limitada.	Óptima.

Luego, observamos un esquema que demuestra cómo debe ser la incorporación del las TICs en la enseñanza:

- “ . El aula recibe el equipo;
- . El docente explora los equipos para conocer sus posibilidades;
- . El docente explora los equipos con los alumnos;
- . Docentes y alumnos usan en forma limitada o intermitente los equipos para: acceso a software educativo y búsqueda de información;
- . Docentes y alumnos usan de forma regular los equipos para: tareas de consumo y producción de textos, software y herramientas específicas;
- . Docentes y alumnos se apropian del recurso;
- . Docentes y alumnos hacen un uso intensivo.”<sup>253</sup>

B) Trabajar en el aula con modelos 1:1. Ejes para el trabajo.

En el aula 1:1, el docente posee diferentes formas de trabajar que pueden estar organizadas a través de los siguientes ejes:

---

<sup>253</sup> Ibidem.

“. Enseñar con contenidos educativos digitales. Sus características son: amplitud, editabilidad, evaluación, transferibilidad, interactividad e hipertextualidad;

. Se recomienda utilizar críticamente los contenidos digitales para recuperar elementos de contexto de producción que suelen estar ausentes;

. Enseñar con entornos de publicación. Es posible planificar la tarea de manera que todos los trabajos concluyan con una publicación digital. Se recomienda alentar a los jóvenes a que realicen productos audiovisuales: filmaciones, videos, presentaciones con fotos, etc;

. Enseñar con redes sociales. Armar redes con fines educativos e intercambios de experiencias. Se recomienda el uso de plataformas informáticas como Twitter, Google Docs, You Tube, Delicious, Facebook, Myspace;

. Enseñar con materiales multimedias. Es posible utilizar video, simulaciones y galerías fotográficas para introducir un tema, ilustrar con contenido, disparar una actividad o evaluar;

. Enseñar con weblogs/blogs. En el aula, cada alumno puede crear su propio blog y publicar allí sus trabajos. Se puede profundizar sobre esta temática a partir de algunas páginas sugeridas;

. Enseñar con proyectos. Trabajar con proyectos plantea una organización diferente para los contenidos escolares. El proyecto proporciona el contexto a partir del cual aparece la necesidad de las disciplinas y una organización específica. Involucran algunas tareas, como: planificación, gestión, comunicación/organización, desarrollo el proyecto y presentación;

. Enseñar con trabajos colaborativos. Se pueden realizar trabajos de recopilación de información colectiva: enciclopedias en las que todos suman información de la que disponen;

. Enseñar con la gestión de la información. Se puede proponer la búsqueda de información a partir de determinados temas. Luego, se pueden confrontar los

resultados y poner en común las formas de búsquedas empleadas, así como los criterios de selección de la información hallada.”<sup>254</sup>

Luego, aclara que para manejar estas herramientas citadas es posible recurrir a la Sección “Cómo hacer”, que está al final del material.

### C) Mitos y realidades del modelo 1:1

Figuran varias cuestiones que pretenden ser desmistificadas:

- a) “Las computadoras son difíciles de usar. FALSO.
- b) Las computadoras tienen que utilizarse en todos los trabajos escolares. FALSO.
- c) La computadora portátil sustituye el libro. FALSO.
- d) La computadora se utiliza sólo para el uso de programas sofisticados o software educativo. FALSO.
- e) Los alumnos dominan mejor los equipos que la mayoría de los docentes.  
VERDADERO.”<sup>255</sup>

### D) Recorridos. Aportes para el trabajo en el aula 1:1

En este apartado, el docente podrá encontrar diferentes recorridos para trabajar en el aula a partir de los contenidos existentes en los equipos o también con los recursos en internet. Se muestran diferentes sugerencias para trayectos, secuencias y articulaciones que pueden realizarse, y cómo pueden mejorarse. Aclara que las posibilidades son infinitas y estas son sólo ideas y bases para el trabajo de cada uno.

---

<sup>254</sup> Ibidem.

<sup>255</sup> Ibidem.



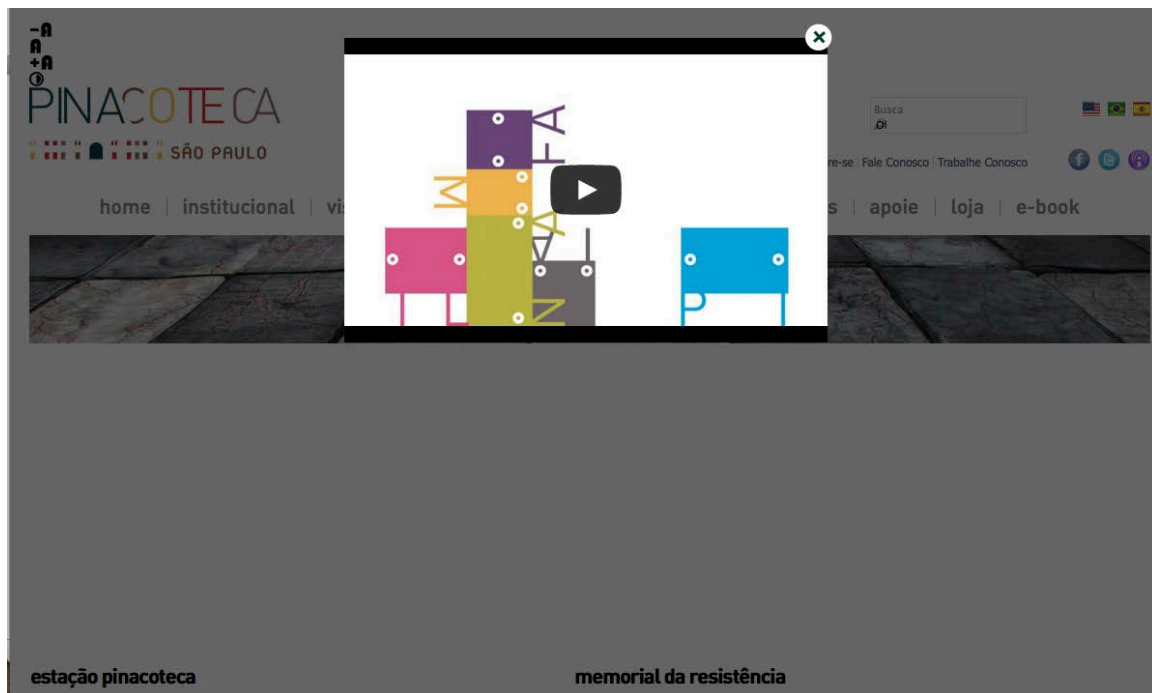
- 1) “Recorrido n.1: Alterados por un concurso.  
Creación de un concurso escolar realizado por los alumnos que ponga en juego herramientas, habilidades y objetivos de todo tipo.
- 2) Recorrido n.2: Dilemas de todos.  
Sugiere el portal educ.ar donde figuran varios juegos relacionados a las Ciencias Sociales.
- 3) Recorrido n.3: Lo que dicen las palabras.  
Sugiere el programa *Cuando digo, digo*, de la serie del Canal Encuentro. El programa trabaja con la complejidad semántica del lenguaje.
- 4) Recorrido n.4: Mentiras verdaderas y verdades mentirosas del cine.  
Sugiere la colección *Ciencias versus ficción*, de educ.ar. Esta colección contiene fragmentos de películas, entrevistas, gráficos y material para trabajar.
- 5) Recorrido n.5: Los genios de la ciencia.  
Sugiere el uso de la biblioteca para alumnos y docentes donde figuran textos literarios que pueden ser trabajados en el aula.”<sup>256</sup>

---

<sup>256</sup> Ibidem.

#### 13.4. Pinacoteca del Estado de San Pablo

##### A) Animación inicial en la pantalla del museo

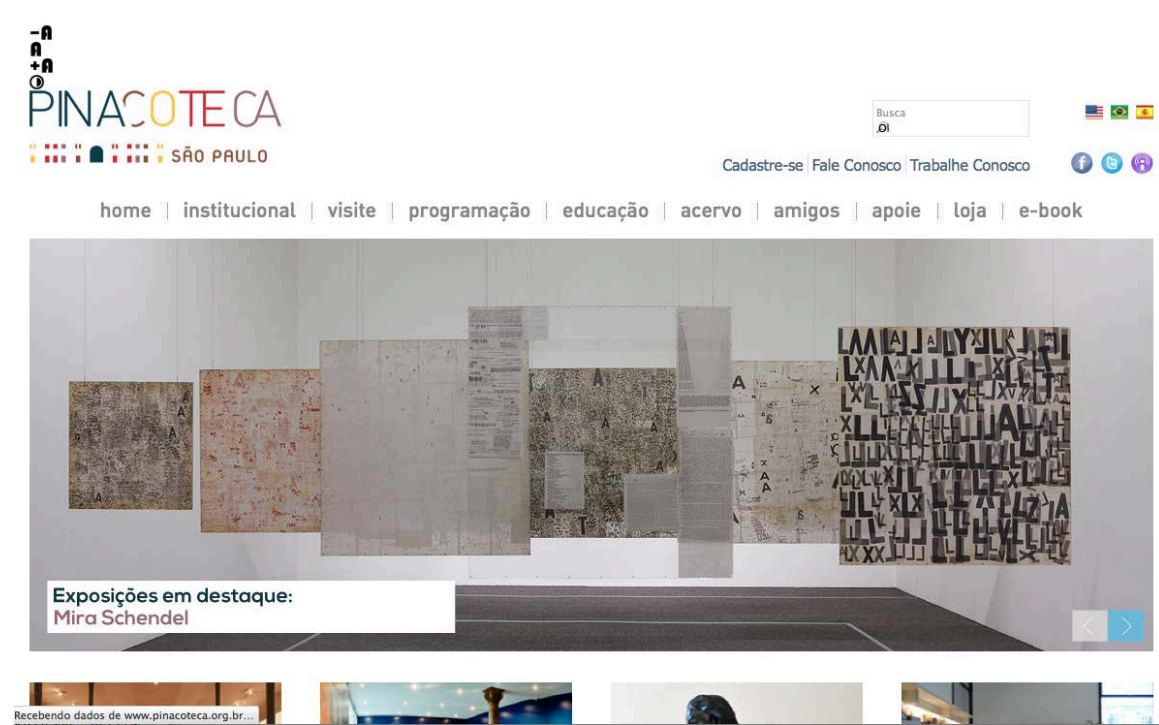


Pantalla donde aparece la animación en el centro.

En la pantalla inicial de la página de la Pinacoteca se abre una ventana, en la parte central, que contiene una animación. Su objetivo es difundir los eventos que van a ocurrir en el museo. Al hacer doble click sobre la animación, es posible verla en pantalla completa. El proyecto que se muestra este mes (octubre) es *Pina Família*: un programa de actividades educativas con las familias. En la animación puede verse el movimiento de algunos cuadrados coloridos con ojos, piernas y letras; estos se mueven hasta formar el

nombre del proyecto. Hay un sonido que acompaña la animación, como si fueran insectos caminando. Luego, aparecen dos logotipos: el primero, del patrocinador (Petrobrás); el segundo, de la Pinacoteca del Estado de San Pablo. Al terminar, es posible cerrar la ventana de la animación e iniciar el recorrido de la página.

## B) Pantalla inicial

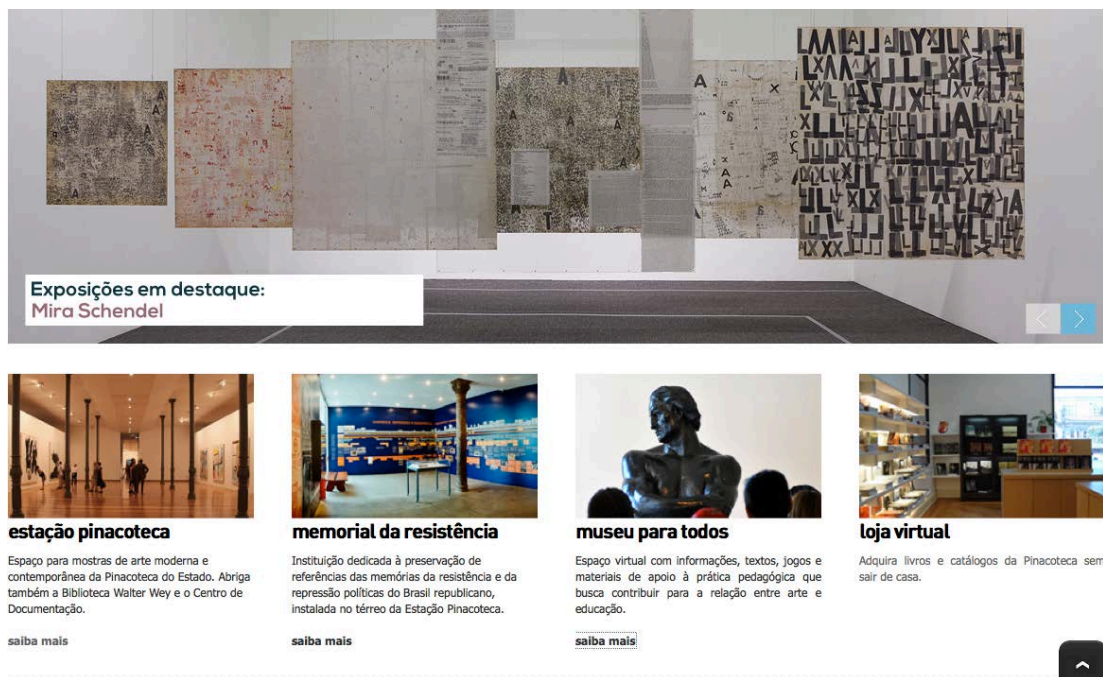


Pantalla inicial del museo.

La pantalla inicial del museo posee diferentes entradas: *home*, *institucional*, *visite*, *programación*, *educación*, *acervo*, *amigos*, *apoye*, *tienda*, *e-book*. Más abajo, hay un rectángulo central donde aparecen las distintas obras que están en exposición. Estas obras van cambiando, lo cual genera un cierto movimiento en la pantalla. Arriba, a la izquierda de la pantalla, está el logotipo de la institución. Arriba del logo aparecen las letras *-A*, *A*, *+A* y un círculo blanco y negro, donde se pueden cambiar las letras de la

pantalla y el color del fondo de la misma (de blanco pasa a ser negro). En el lado derecho y hacia arriba figuran tres banderas, donde es posible cambiar de idioma para leer la información de la página (español, portugués e inglés); debajo de las banderas están los símbolos de las redes sociales (facebook, twitter), donde uno puede seguir los anuncios de la institución. Aparece también al lado un símbolo color lila con la letra /, que nos deriva a la animación inicial explicada anteriormente.

Debajo del rectángulo central (con las imágenes en movimiento) aparecen cuatro imágenes de menor tamaño fijas que funcionan como entradas a otros proyectos: *estación pinacoteca*, *memorial de la resistencia*, *museo para todos* y *tienda virtual*. Es posible ver los dispositivos educativos elegidos a través de dos caminos: una opción sería a través de la entrada *educación*, donde luego aparece el proyecto *Museo para Todos*; y la segunda opción directamente a través de la imagen referente al proyecto *Museo para Todos*.



Pantalla con las cuatro entradas fijas.

Más abajo aparecen otras entradas: *exposición vigente, novedades, sea amigo de la Pinacoteca, sea un patrocinador del museo, patronos del arte contemporáneo, cursos y charlas*. A través de estas entradas, es posible observar que a pesar de que la institución sea del gobierno de la ciudad de San Pablo, esta también posee apoyo económico de empresas privadas en algunos proyectos. Finalmente, en la parte inferior de la pantalla inicial, figuran los logotipos de la Pinacoteca del Estado de San Pablo, del Gobierno de San Pablo y de la Secretaría de la Cultura del Estado de San Pablo.


#### 13.4.1. Museo para Todos

“El *Museo para Todos* es un espacio virtual con informaciones, textos, juegos y materiales de apoyo a la práctica pedagógica que busca contribuir con la relación entre arte y educación”<sup>257</sup>. Al ingresar por esta entrada, observamos un formato muy similar a la pantalla inicial: un rectángulo con imágenes en movimiento, un texto inicial y dos columnas. En estas dos columnas aparecen las entradas de los proyectos que vamos a analizar “Para aprender y divertirse” y “Para divertirse y aprender”. El primero, en azul, el segundo, en color rojo. Más abajo, aparece una tercera entrada “Núcleo de Acción Educativa”, en amarillo. Abajo, están todos los logos que pertenecen a las empresas privadas que colaboraron con este proyecto.

El texto inicial del *Museo para Todos* explica lo que es el proyecto, este texto no está direccionado a ningún público específico. También aparecen los contactos del equipo que realizó este espacio (Núcleo de Acción Educativa de la Pinacoteca). El recorrido hasta aquí, desde la pantalla inicial, es bastante sencillo ya que este proyecto aparece directamente en la página de entrada del museo.

---

<sup>257</sup> Texto tomado de la página inicial de la Pinacoteca del Estado de San Pablo, 16 de octubre de 2014.



**Programa Educativo para Públicos Especiais**  
Visita na Galeria Tátil de Esculturas da Pinacoteca de São Paulo.

## Museu Para Todos

O Museu para Todos é um espaço especial do portal da Pinacoteca do Estado de São Paulo que busca contribuir para a relação entre a arte e a educação.

As informações e atividades propostas aqui estão baseadas nas ações desenvolvidas pelo Núcleo de Ação Educativa (NAE) da Pinacoteca.

Esperamos que você utilize os textos e atividades que selecionamos e preparamos com carinho.

Se quiser entrar em contato conosco, ligue para **3324-0943** ou **3324-0944**.

Você também pode retirar gratuitamente materiais impressos de apoio à prática pedagógica ao visitar a Pinacoteca. Entre em contato para saber mais sobre esta possibilidade!

[Leia mais...](#)

### Para aprender e se divertir

Aqui você encontra jogos para saber mais sobre arte e ao mesmo tempo se divertir!

Estes jogos podem ser utilizados, também, em sala de aula como recursos pedagógicos!

[Aprenda brincando](#)

### Para se divertir e aprender

Aqui você encontra jogos para se divertir e, ao mesmo tempo, aprender sobre arte!

Estes jogos podem ser utilizados para brincar com amigos e descobrir mais sobre imagens da arte.

[Brinque aprendendo](#)

Texto inicial del proyecto y las dos columnas abajo.

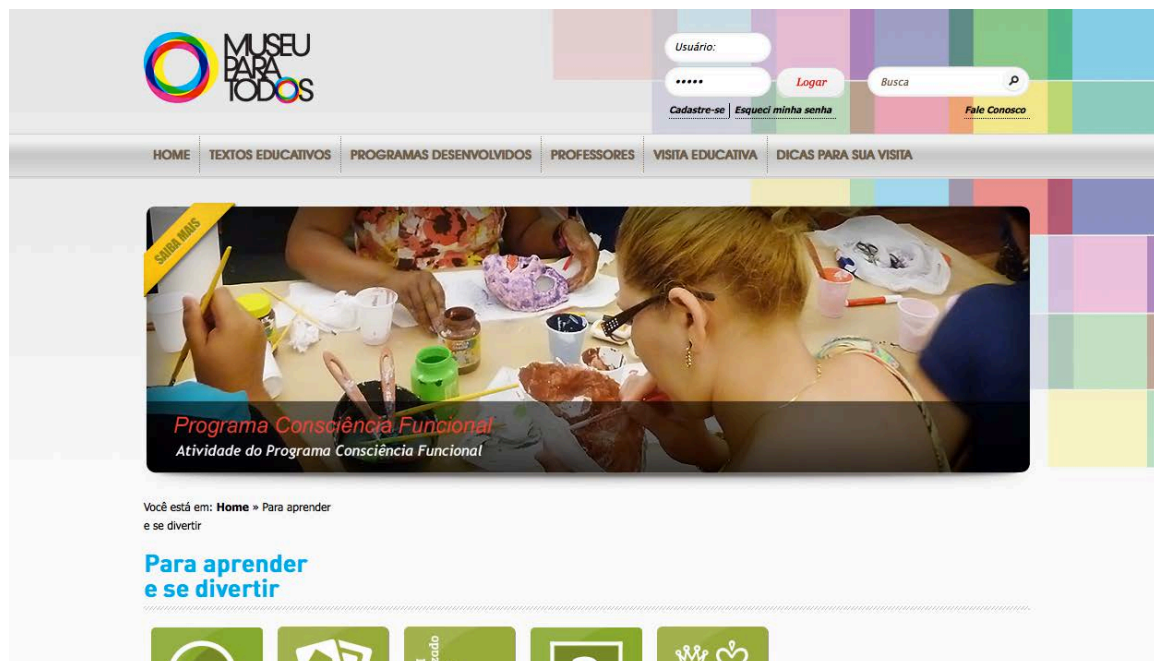
#### 13.4.2. Para aprender y divertirse

En el momento de selección de los dispositivos, había solamente tres dispositivos en este apartado: *Símbolos*, *Dominó Interpretativo* y *Palabras*. Luego de algunos meses, el museo agregó otros dispositivos, pero la idea es mantener el corpus inicial de la investigación para la realización del análisis.

El texto que explica esta sección es informal y podría estar dedicado a un público escolar:

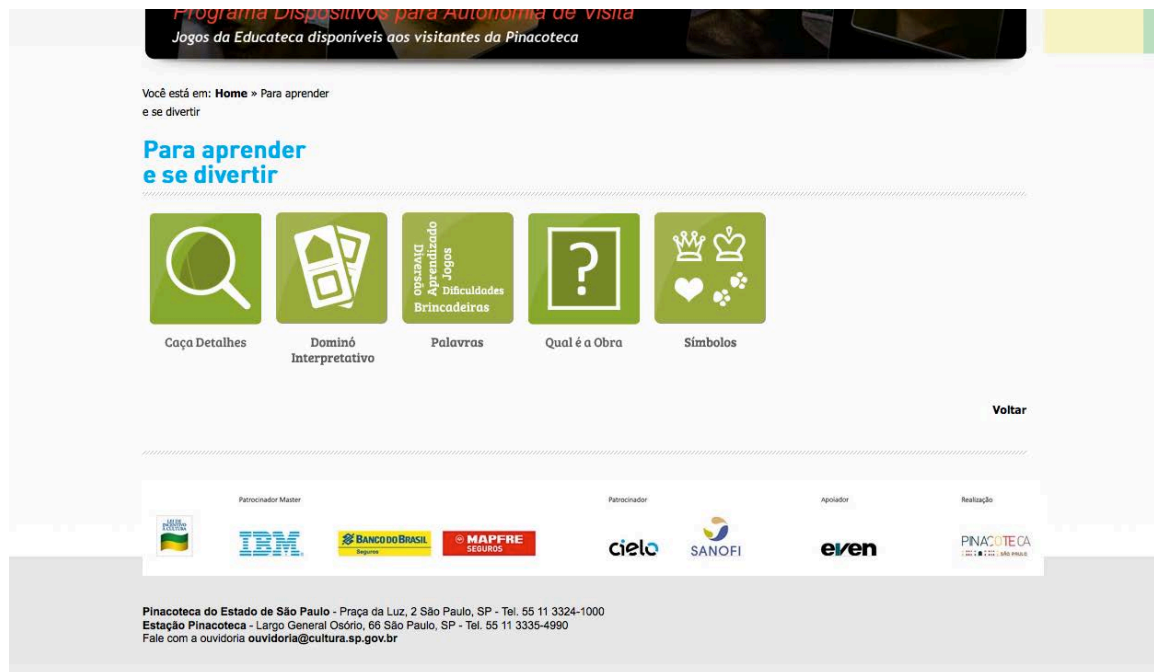
“Aquí encontrarás juegos para saber más sobre arte y al mismo tiempo divertirse! Estos juegos pueden ser utilizados, también, en el aula como recursos pedagógicos!”<sup>258</sup>

Para ingresar a “Para aprender y divertirse”, es necesario hacer click en el botón azul que dice: “Aprenda jugando”. Luego, se observa la misma estética y formato de las pantallas anteriores: logotipo del proyecto en la parte superior (a la izquierda de la pantalla), fondo blanco, algunos detalles en colores en el fondo de la pantalla, rectángulo central con imágenes en movimiento, entradas para los juegos a partir de cuadrados verdes fijos con un dibujo en el medio en blanco. En la parte inferior de la pantalla, aparecen los logotipos de los sponsors del proyecto. Luego, el contacto completo del museo. Para ver la pantalla completa, hace falta bajar el cursor hasta el final.



Pantalla “Para aprender y divertirse”.

<sup>258</sup> <http://www.museuparatodos.com.br/museuparatodos/>



Parte inferior de la pantalla “Para aprender y divertirse”.

### 13.4.3. Símbolos



Pantalla inicial del juego “Símbolos”.



Al principio aparece un texto inicial con la consigna del juego. El texto es instructivo, de fácil comprensión, informal y sugiere que el jugador difunda el resultado del juego en las redes sociales.

“ Relacionar! Esta es la palabra principal de este juego que explora tus gustos y tus percepciones personales para discutir arte!

Relacioná los símbolos que aparecen del lado izquierdo de la pantalla con las imágenes de la exposición *Arte en Brasil: una historia en la Pinacoteca del Estado de San Pablo*. Elejí tu imagen y hace click sobre los símbolos para relacionarlos. Vos podés usar hasta tres símbolos por cada imagen. Lo más divertido es dejar por escrito por que elegiste cada símbolo en el espacio debajo de la imagen. Aprovechá y compartí tus elecciones en la página de facebook de la Pinacoteca. Si querés, podés guardar tus resultados. ¡Divertite!”<sup>259</sup>

Para comenzares necesario hacer click en la palabra “jugar”, que aparece en color rojo en el centro de la pantalla. Cuando se empieza a jugar, los logotipos de las empresas privadas desaparecen. Esta misma estructura se mantendrá en todos los dispositivos de la Pinacoteca.

Se observa un rectángulo blanco sobre el fondo negro de la pantalla. En el centro hay una obra, se puede leer el crédito de la imagen o cambiar de imagen con las flechas que están abajo. En el lado izquierdo, hay una columna en tono gris con algunos símbolos. Al pasar el mouse sobre cada símbolo aparece un comentario. El primero, son dos herramientas, el comentario es: “¡Esta obra llevó mucho trabajo!”<sup>260</sup>. El segundo, es un círculo con un rectángulo adentro, dentro del rectángulo hay una línea en diagonal, el comentario es: “¡No me gusta esta obra!”<sup>261</sup>. El tercero es una medalla, el comentario es: “¡Esta obra merece una medalla!”<sup>262</sup>. El cuarto símbolo se parece a una máscara, el comentario es: “¡Esta obra es rara!”<sup>263</sup>. El quinto es un corazón, el comentario es: “¡Me encantó esta

---

<sup>259</sup> <http://www.museuparatodos.com.br/museuparatodos/?c=901>

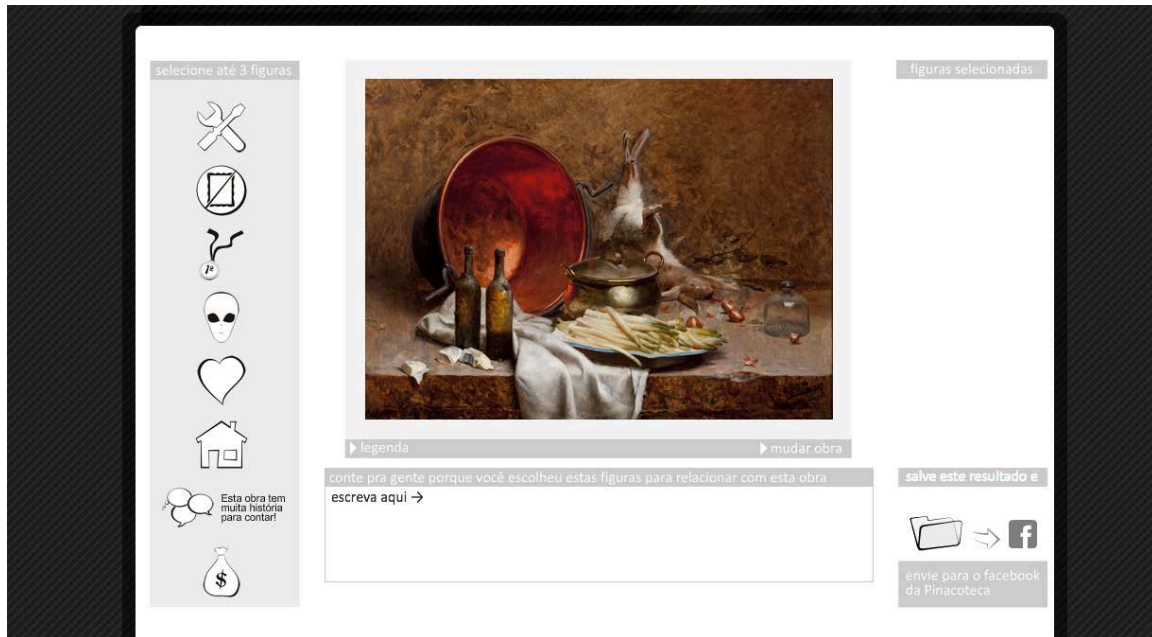
<sup>260</sup> Ibidem.

<sup>261</sup> Ibidem.

<sup>262</sup> Ibidem.

<sup>263</sup> Ibidem.

obra!”<sup>264</sup>. El sexto es una casa, el comentario es: “¿Esta yo me la llevaría a casa!”<sup>265</sup>. El séptimo son tres globos, el comentario es: “¡Esta obra tiene mucha historia para contar!”<sup>266</sup>. El último es una bolsa de dinero, el comentario es: “ ¡Esta obra cuesta mucho!”<sup>267</sup>.



Pantalla donde aparecen los símbolos que deben ser elegidos por el jugador.

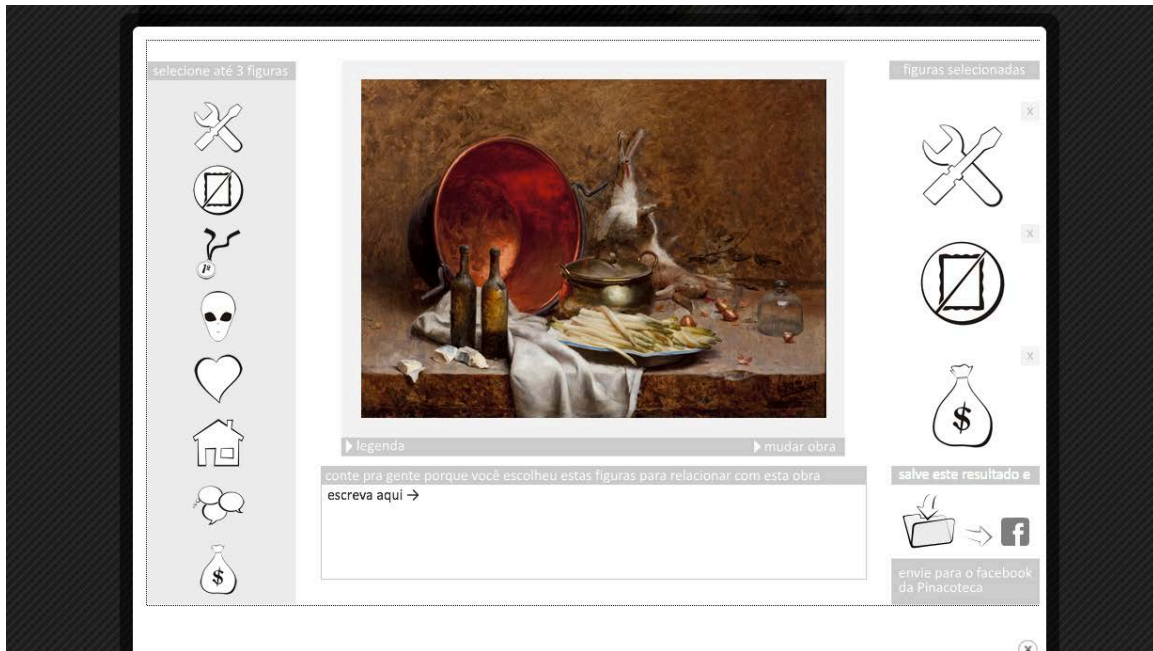
Como explica la consigna, la idea es elegir tres de estos símbolos, arrastrarlos hacia la derecha y luego dejar un comentario debajo de la obra. Se puede guardar el resultado en la computadora o difundir el juego en facebook. El juego trabaja con asociaciones, pero todos los comentarios y símbolos son bastante superficiales, trabaja con la cuestión del gusto y no explora las posibilidades estéticas de la obra en si misma. En general, estos comentarios pertenecen a personas con poco contacto con el arte, o casi ninguno. Es interesante observar la necesidad institucional de que la obra se difunda en las redes sociales, sobretudo porque las obras seleccionadas pertenecen al acervo de la Pinacoteca.

<sup>264</sup> Ibidem.

<sup>265</sup> Ibidem.

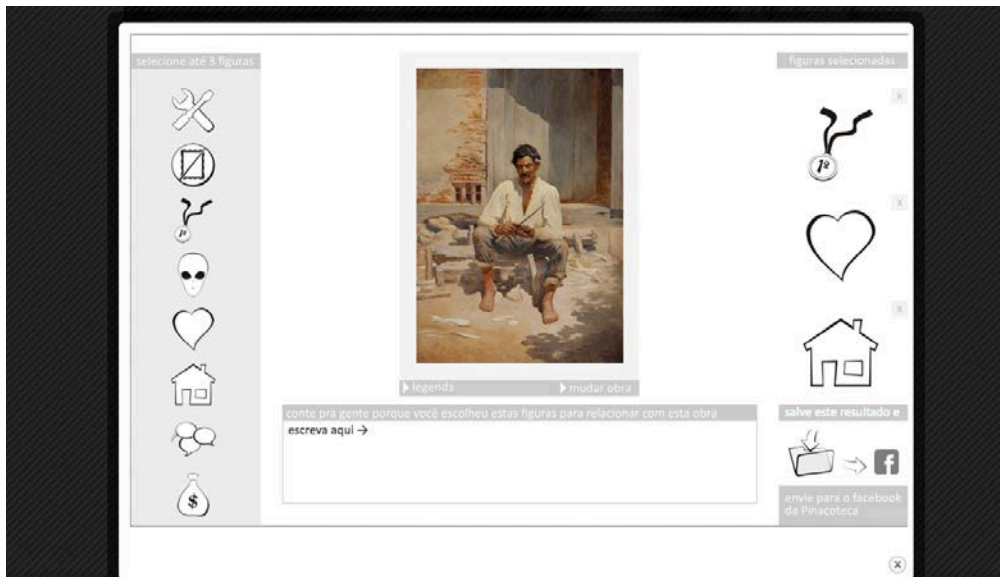
<sup>266</sup> Ibidem.

<sup>267</sup> Ibidem.

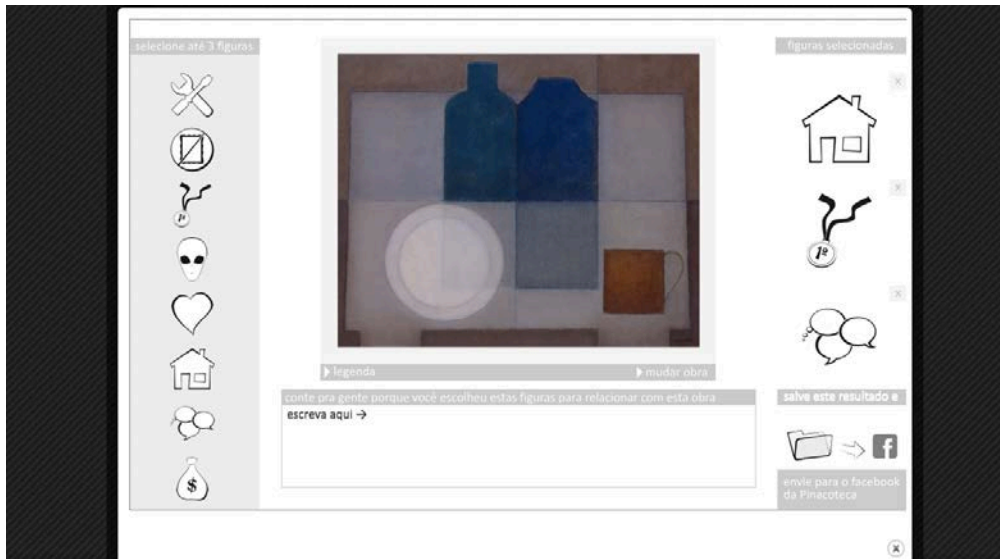


Pantalla con los símbolos elegidos a la derecha.

Abajo, hay otros ejemplos:



Ejemplo 2. Obra de Almeida Junior, (1899).



Ejemplo 3. Obra de Arcangelo Ianelli (1960).

#### 13.4.4. Dominó Interpretativo

Al hacer click sobre el cuadrado verde (con el dibujo de las piezas de dominó) se puede ver una página con el mismo formato que el juego anterior: un texto inicial con una consigna y una entrada en color rojo con la palabra “jugar”. Exactamente como en el texto del juego anterior, aparece la consigna del juego. El texto es instructivo, de fácil comprensión, informal. La única diferencia es que no sugiere que el jugador difunda el resultado del juego en las redes sociales. Aclara que no hay vencedores ni perdedores.

“ Este es un dominó diferente! En este juego, en lugar de números, tenemos palabras e imágenes. Aquí no hay vencedores o perdedores. Sólo creatividad!

Para jugar, vos podés posicionar tu pieza en cualquier lugar del tablero, no sólo las puntas. La idea es crear asociaciones entre palabras e imágenes; entre palabras y palabras o entre imágenes e imágenes! Un jugador coloca una pieza de su elección, el otro `contesta´ con otra pieza que, en su interpretación, establezca algún tipo de relación con la pieza anteriormente colocada. La gran jugada es justificar por que creés que una pieza tiene que ver con la otra!

¿Será que otro jugador haría la misma interpretación que vos? ¡Buen juego!”<sup>268</sup>

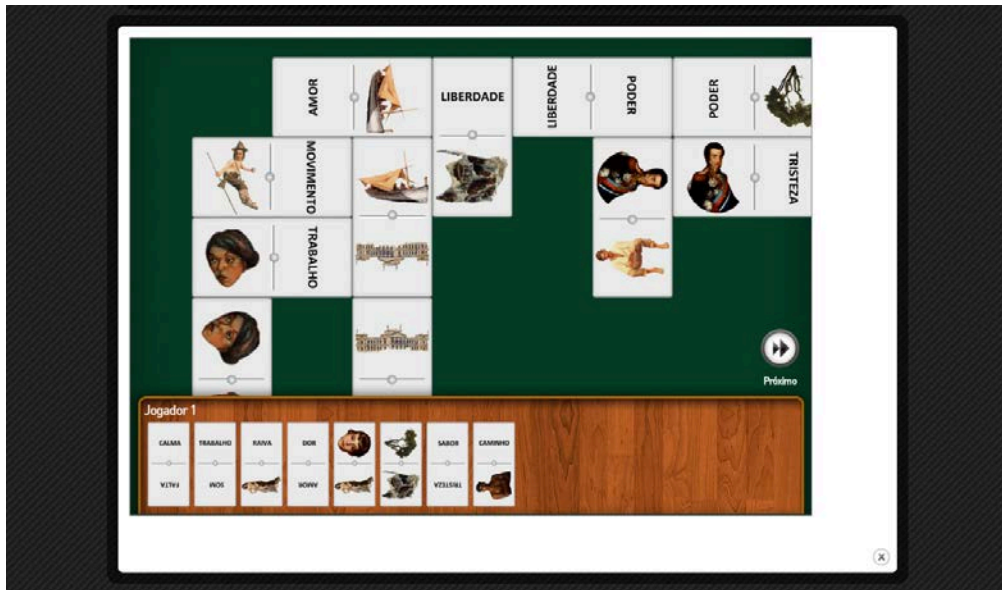
Debajo del botón “jugar” están presentes los logos de los sponsors del proyecto, siguiendo el mismo modelo del juego anterior.



Pantalla con la consigna, la entrada y los logotipos de los sponsors.

El juego trabaja con asociaciones entre imágenes y palabras, son relaciones un poco más complejas que las asociaciones del juego anterior, justamente porque hay que “leer” la imagen para interpretarla con una sólo palabra. Lo mismo cuando aparece una palabra. De una manera muy sencilla, este juego exige un poco más del lector, aunque sea una lectura todavía superficial de la obra.

<sup>268</sup> <http://www.museuparatodos.com.br/museuparatodos/?c=895>



Pantalla con el juego en desarrollo.

Es interesante observar que hubo una preocupación en cambiar las reglas del juego original para que se pudiera jugar de esta manera interpretativa.

#### 13.4.5. Palabras

*Palabras* también sigue el mismo modelo de los juegos anteriores, aparece un texto inicial con la consigna, el botón para empezar el juego escrito “jugar” y los logos al final de la pantalla.



Pantalla con la consigna del juego “Palabras”.

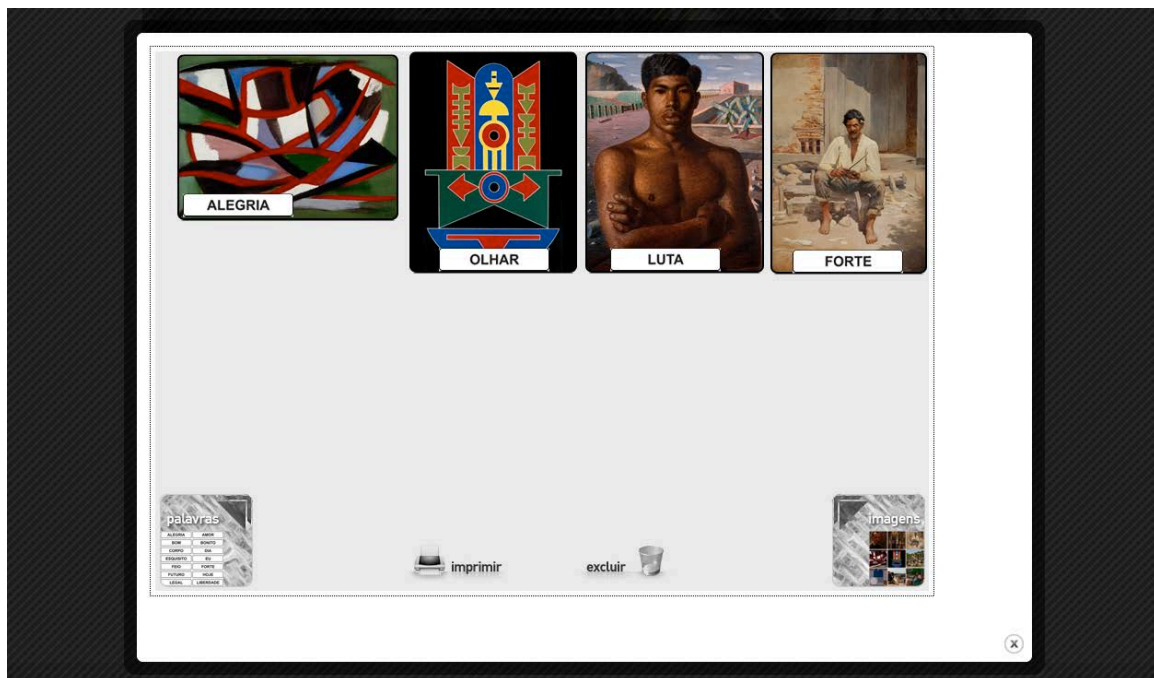
El texto de la consigna es muy parecido a los otros textos anteriores: es instructivo, de fácil comprensión, informal. No sugiere que el jugador difunda el resultado del juego en las redes sociales. Aclara que no hay respuestas correctas o equivocadas y que uno debe inventar sus propias reglas para jugar.

“ ¿Vos conseguirías resumir en una sóla palabra las sensaciones que te despierta una imagen artística? En este juego, vos podés seleccionar imágenes de la exposición Arte en Brasil: una historia en la Pinacoteca de San Pablo y crear relaciones con palabras. No existen respuestas correctas o equivocadas, ni una única manera de jugar. Inventá tus propias reglas! Del lado derecho, seleccioná una o más imágenes haciendo click. Podés organizarlas como si estuviesen en una exposición, haciendo click y arrastrando las imágenes hasta el centro de la pantalla. Del lado izquierdo, vas a encontrar palabras que van a ser combinadas con las imágenes seleccionadas. Si querés excluir alguna información, hacé click sobre la imagen o palabra y, luego, en el ícono debajo de la pantalla. Vos podrás también imprimir el resultado! ¡Buen juego!”<sup>269</sup>

El juego también trabaja con asociaciones entre palabras e imágenes que pertenecen a la Pinacoteca del Estado de San Pablo, como el dispositivo “Dominó Interpretativo”. Hay

<sup>269</sup> <http://www.museuparatodos.com.br/museuparatodos/?c=900>

una lista de palabras del lado izquierdo entre adjetivos y sustantivos. Del lado derecho hay una lista de imágenes. La idea es ir asociando las imágenes y palabras. Las palabras sólo trabajan con sensaciones o posibles temas que podrían llegar a surgir. Sin embargo, las palabras no trabajan asociaciones que tengan que ver con características específicas de la educación artística: simetría o asimetría, tipos de colores (primarios, secundarios, terciarios), formas (orgánicas o geométricas), líneas (curvas, rectas, irregulares), composición, perspectiva, planos, etc. Ni tampoco explora los artistas, los contextos históricos o los títulos de las obras. El juego queda en un plano similar al juego “Dominó Interpretativo”.



Pantalla con el juego “Palabras”.

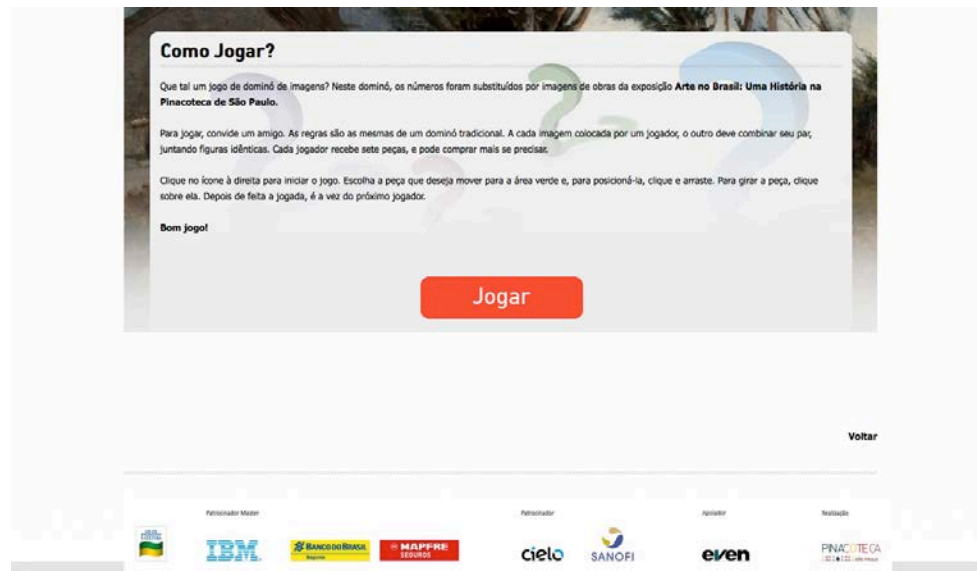
#### 13.4.6. Para divertirse y aprender

A diferencia de la sección anterior “Para aprender y divertirse”, este espacio ya sugiere (por su título) un espacio de entretenimiento. No está dedicado al público escolar, como el otro y pretende que el jugador descubra o conozca algunas obras de arte.



“Aquí encontrarás juegos para divertirte y, al mismo tiempo, aprender sobre arte! Estos juegos pueden ser utilizados para jugar con amigos y descubrir más sobre imágenes del arte.”<sup>270</sup>

### 13.4.7. Dominó Tradicional



Pantalla inicial del juego.

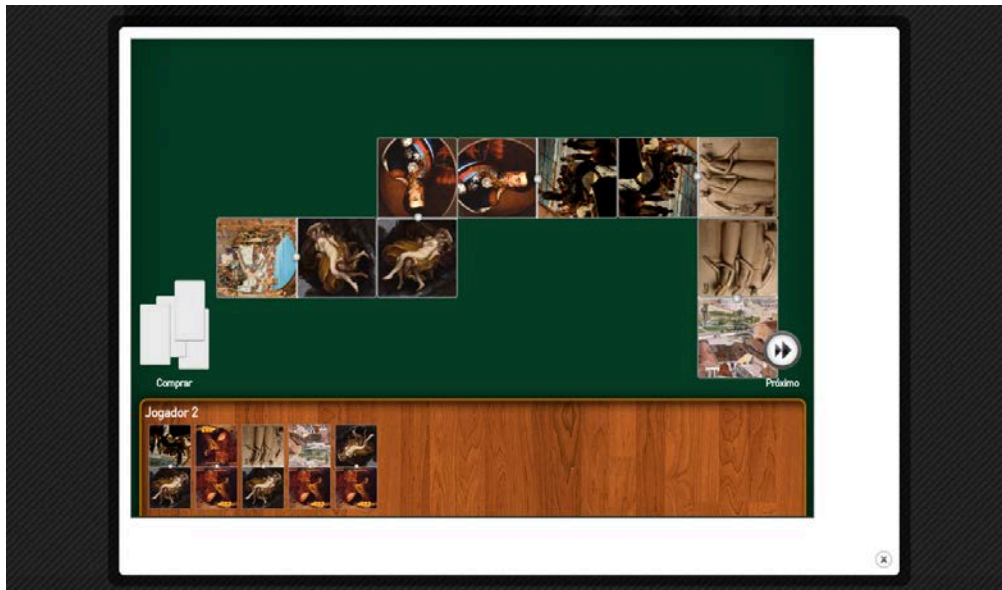
El texto inicial del “Dominó Tradicional” es muy similar a los demás textos introductorios: instructivo, corto e informal. La estética (color de fondo, tipografía, composición de la pantalla, los logotipos en la parte inferior de la pantalla) es exactamente la misma. Las obras de arte que serán presentadas también pertenecen a la Pinacoteca del Estado de San Pablo. La diferencia está en que este juego sigue las mismas reglas del juego original y, además, está pensado como un espacio de entretenimiento.

“¿Qué tal un juego de dominó de imágenes? En este dominó, los números fueron remplazados por imágenes de obras de la exposición Arte en Brasil: una historia

<sup>270</sup> <http://www.museuparatodos.com.br/museuparatodos/>

en la Pinacoteca de San Pablo. Para jugar, invitá a un amigo. Las reglas son las mismas de un dominó tradicional. Por cada imagen colocada por un jugador, el otro debe combinar su par, juntando figuras idénticas. Cada jugador recibe siete piezas, y puede pedir más si es necesario. Hacé click en el ícono a la derecha para iniciar el juego. Elegí una pieza que desees mover para el área verde y, para posicionarla, hacé click para arrastrarla. Para girar la pieza, hacé click sobre ella. Después de hacer la jugada, es el turno del próximo jugador. ¡Buen juego!”<sup>271</sup>

Para iniciar el juego, es necesario hacer click en el botón rojo escrito : “jugar”.



Pantalla del “Dominó Tradicional”.

Tal como explicaba la consigna, el juego es exactamente como el juego original. Hay dos jugadores, el primero elige una pieza, el otro debe jugar con la punta de la pieza de la misma imagen. Es posible pedir una o más piezas si hace falta. En este juego, hay un vencedor: el que consigue utilizar todas sus piezas gana. Si uno elige volver a jugar, las piezas son las mismas. No hay un cambio de imágenes.

<sup>271</sup> <http://www.museuparatodos.com.br/museuparatodos/?c=896>

Como ya se sabía, este juego está más dirigido al entretenimiento, no está en el camino de querer enseñar arte a través de las imágenes. Uno puede conocerlas, a pesar de ser pocas, pero el foco está en el juego en sí mismo.

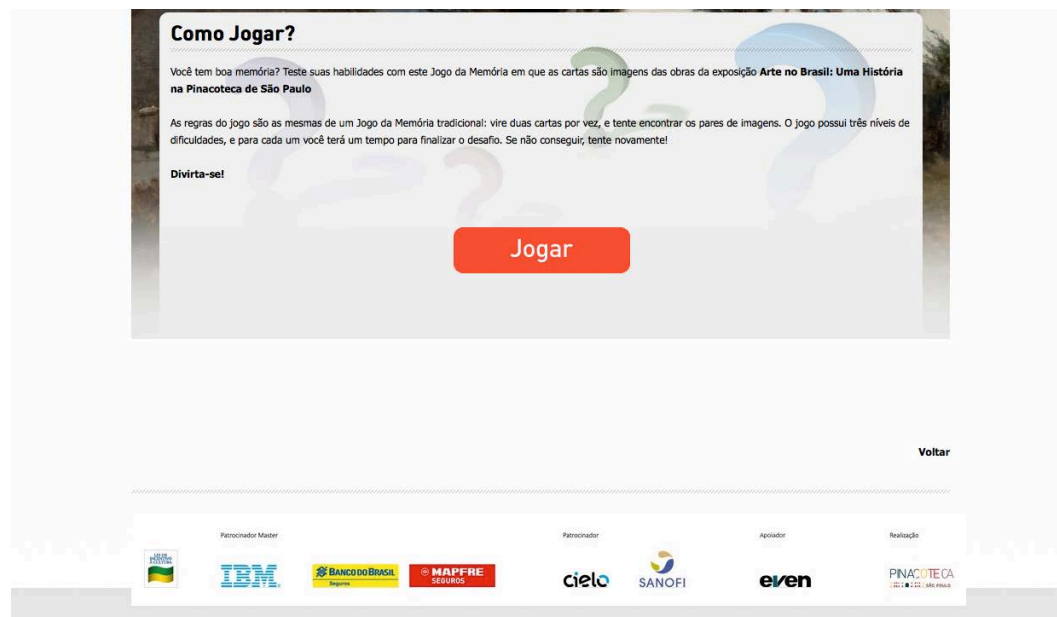
#### 13.4.8. Juego de la Memoria

Al ingresar en el “Juego de la Memoria”, también aparece un texto inicial con la consigna del juego. El texto es muy similar a los textos introductorios anteriores. La estética (color de fondo, tipografía, composición de la pantalla, los logotipos en la parte inferior de la pantalla) es exactamente la misma. Las obras de arte que serán presentadas también pertenecen a la Pinacoteca del Estado de San Pablo. Este juego, así como en “Dominó Tradicional”, también sigue las mismas reglas del juego original y, además, está pensado como un espacio de entretenimiento.

“¿Tenés buena memoria? Probá tus habilidades con este Juego de la Memoria donde las cartas son imágenes de obras de la exposición *Arte en Brasil: una historia en la Pinacoteca de San Pablo*. Las reglas del juego son las mismas que las de un Juego de la Memoria tradicional: dé vuelta a dos cartas por vez, e intente encontrar los pares de imágenes. El juego posee tres niveles de dificultad, y para cada uno de ellos tendrás un tiempo para finalizar el desafío. Si no lo conseguiste, intenta nuevamente. ¡Divertíte!”<sup>272</sup>

---

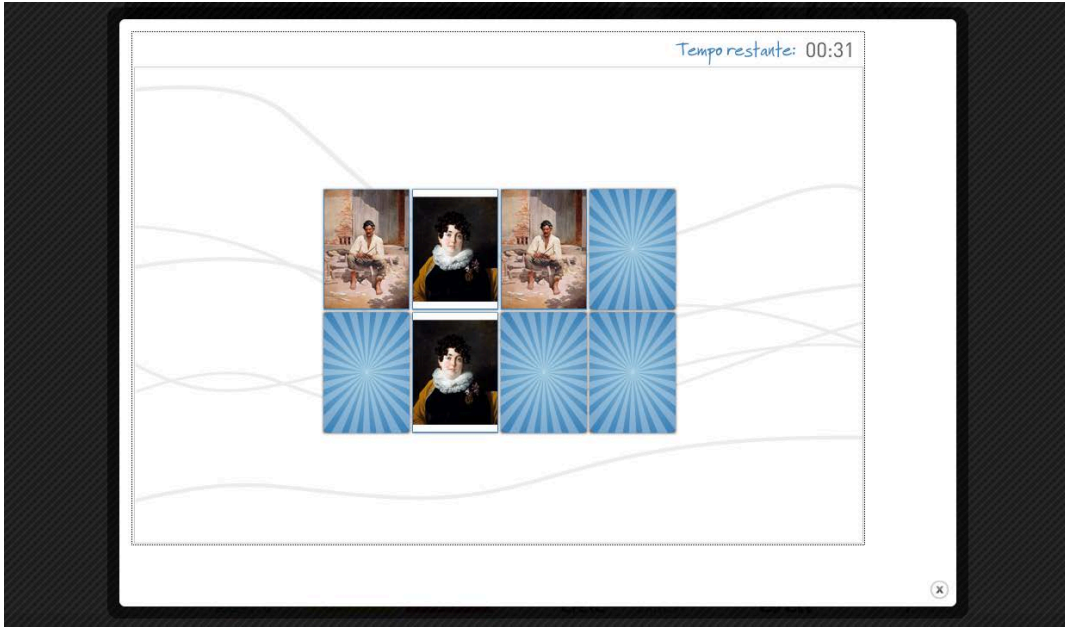
<sup>272</sup> <http://www.museuparatodos.com.br/museuparatodos/?c=899>



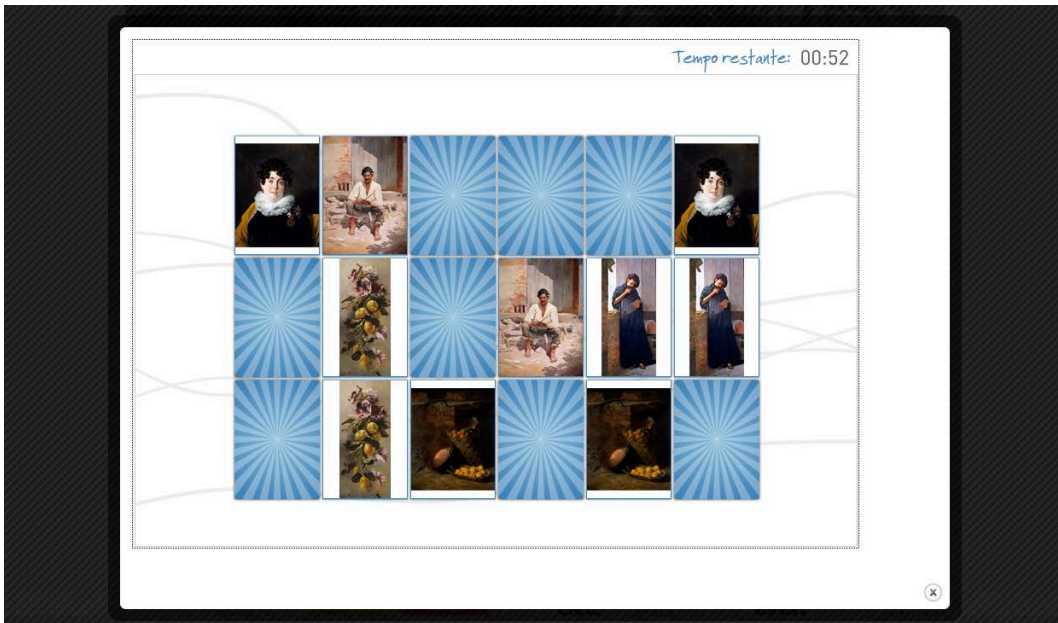
Pantalla con el texto inicial de “Juego de la Memoria”.

Como explica la consigna, el juego es exactamente igual al original, pero se utilizan las imágenes de las obras del museo. Hay tres niveles de dificultad: el primer nivel posee 8 cartas y el jugador tiene 1 minuto para descubrir los pares; el segundo nivel posee 18 cartas y el jugador tiene 1:45 minutos para descubrir los pares; el tercer nivel posee 24 cartas y el jugador tiene 2:30 minutos para descubrir los pares. Al volver a jugar, las cartas cambian de lugar, pero las imágenes son las mismas.

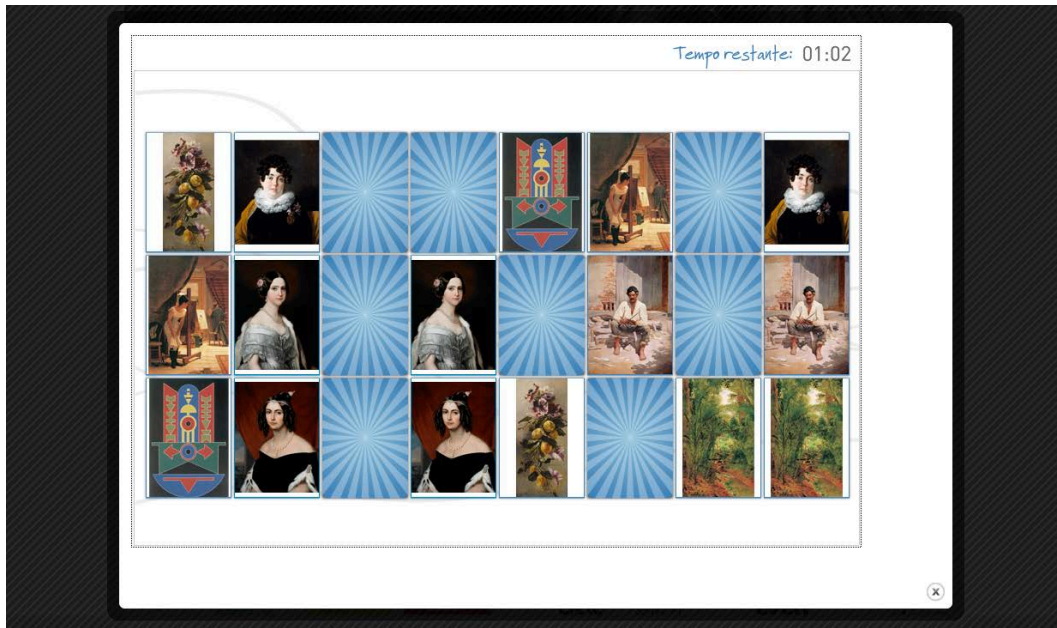
Así como el juego anterior, este juego cumple su función de entretenimiento, no es pedagógico.



Primer nivel del juego.



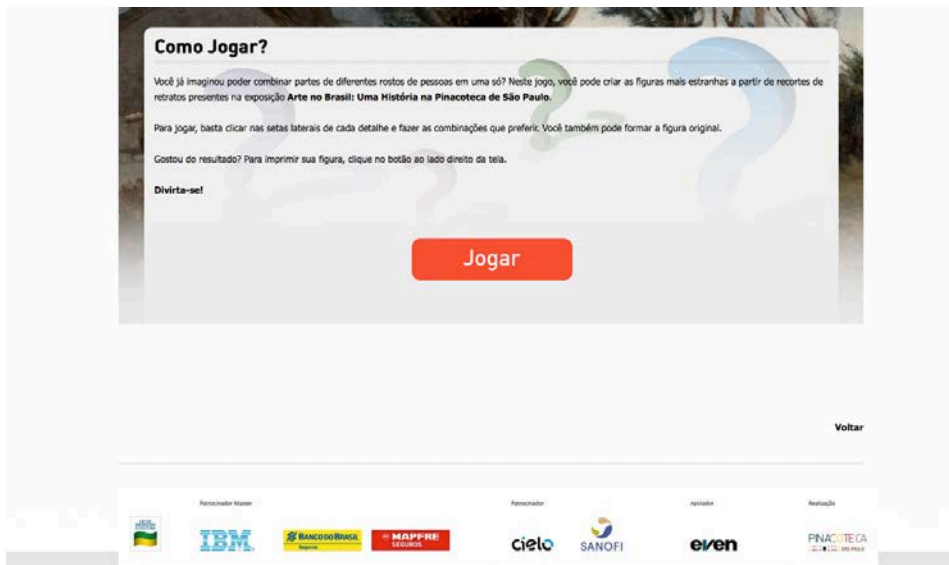
Segundo nivel del juego.



Tercer nivel del juego.

### 13.4.9. Cadáver Exquisito

Al ingresar en “Cadáver Exquisito”, también aparece un texto inicial con la consigna del juego. El texto es muy similar a los textos introductorios anteriores. La estética de esta introducción (color de fondo, tipografía, composición de la pantalla, los logotipos en la parte inferior de la pantalla) es exactamente la misma.

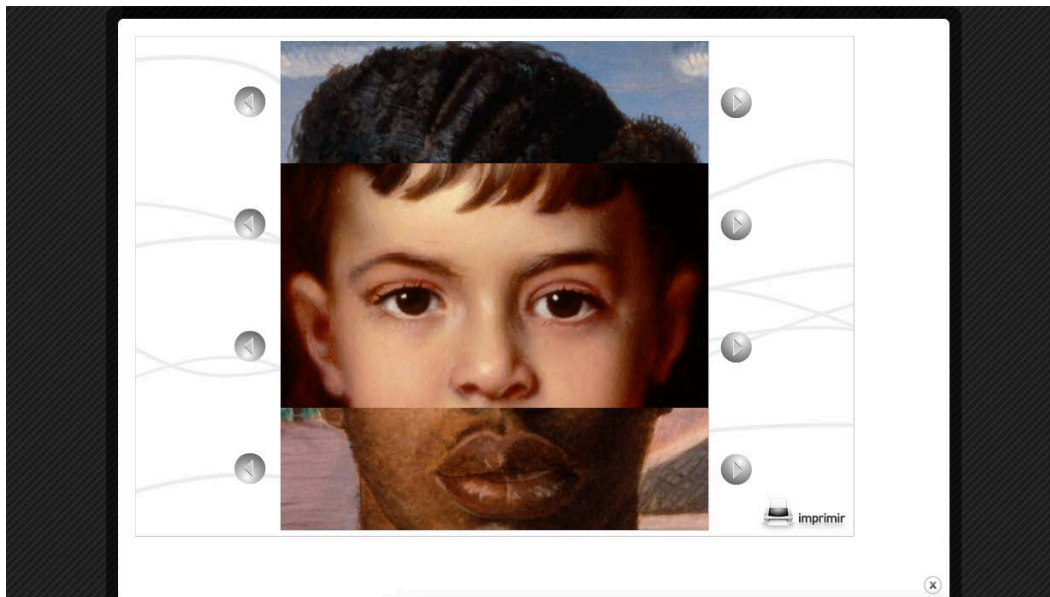


Pantalla con la consigna.

La consigna del juego es la siguiente:

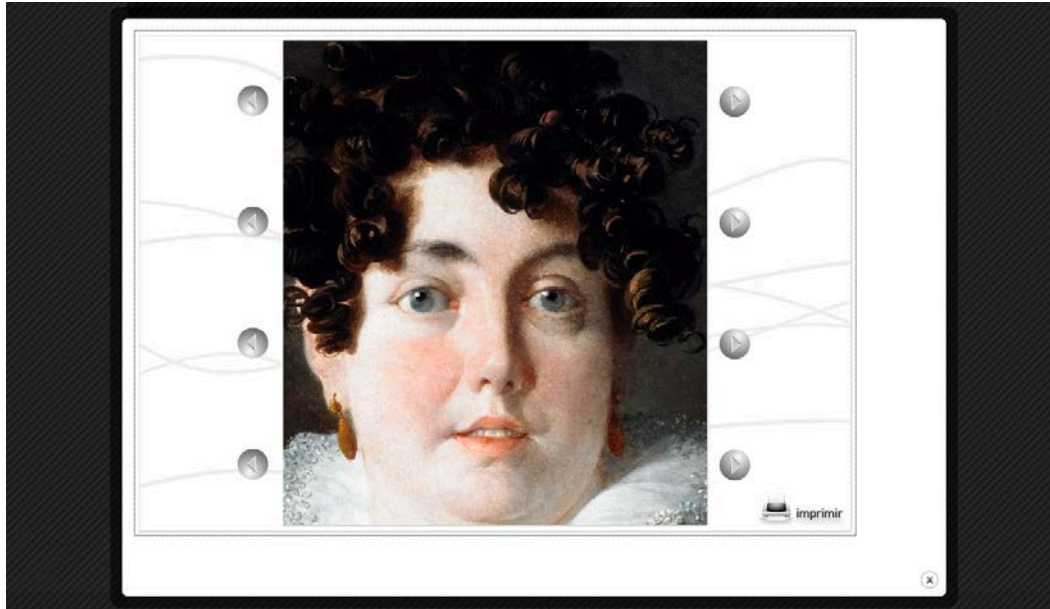
“ Ya imaginaste poder combinar partes de diferentes rostros de personas en una sola? En este juego vos podés crear las figuras más raras a partir de recortes de retratos presentes en la exposición *Arte en Brasil: una historia en la Pinacoteca del Estado de San Pablo*. Para jugar, es sólo hacer click en las flechas laterales de cada detalle y hacer las combinaciones que prefieras. Vos también podés formar la figura original. ¿Te gustó el resultado? Para imprimir la figura, hacé click en el botón del lado derecho de la pantalla. ¡Divertíte!”<sup>273</sup>

Las obras de arte que serán presentadas también pertenecen a la Pinacoteca del Estado de San Pablo. Este juego, a diferencia del “Dominó Tradicional”, no sigue exactamente las mismas reglas del juego original. En el juego original, se juega entre varias personas y se utiliza la palabra o la imagen, de manera que todos intervengan, hasta llegar a un resultado final. En este juego, sólo hay un jugador, no hay palabras, apenas imágenes fragmentadas que van cambiando si uno aprieta las flechitas laterales. Hay una preocupación estética en los retratos: la pera, la boca, la nariz, los ojos, el pelo, a pesar de ser fragmentos de imágenes de obras distintas, poseen una medida similar para que se “encastren” perfectamente.

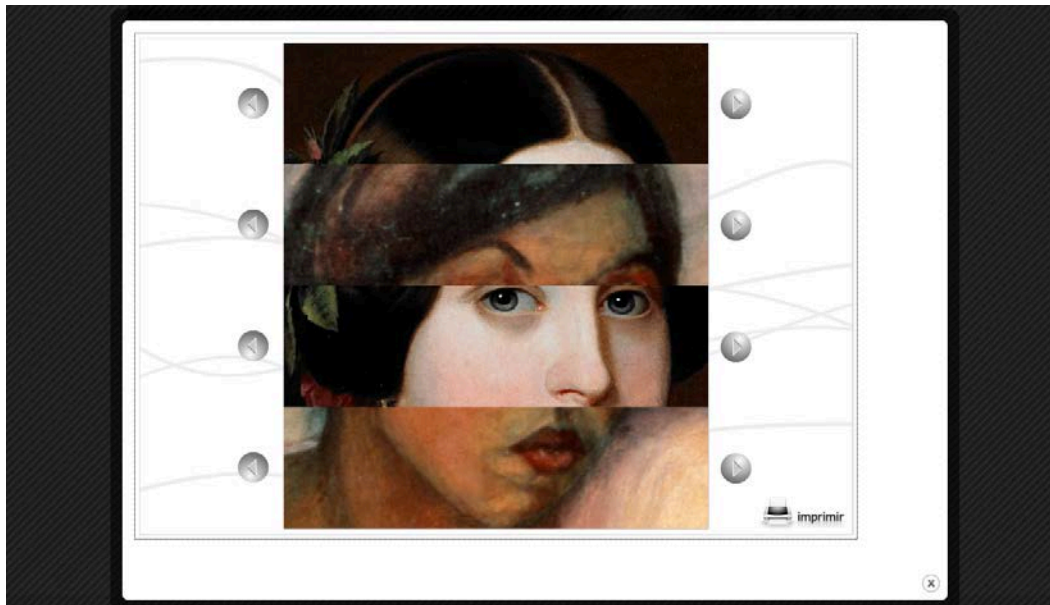


<sup>273</sup> <http://www.museuparatodos.com.br/museuparatodos/?c=897>

Ejemplo de una imagen fragmentada.

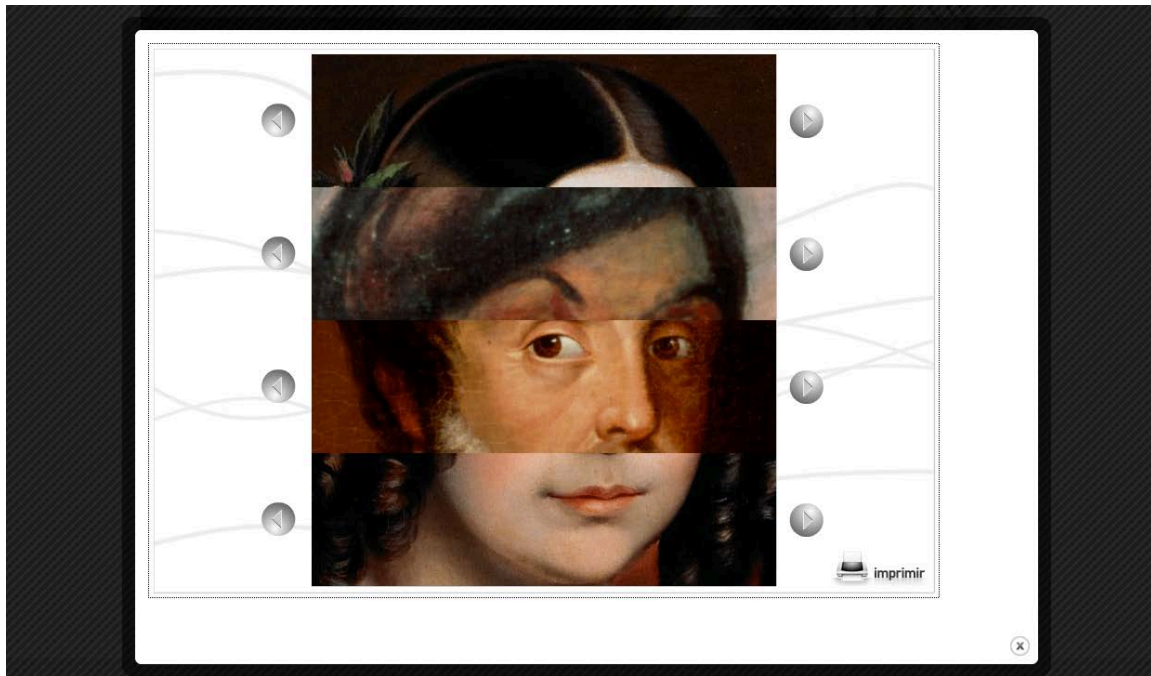


Ejemplo de una imagen original.



Ejemplo de una imagen fragmentada.





Ejemplo de una imagen fragmentada.

Así como el juego anterior, este juego cumple su función de entretenimiento, no es pedagógico, teniendo en cuenta que podrían utilizar cualquier imagen que no estuviese en el museo. No aparece ninguna explicación de la obra, ni siquiera los créditos de la misma.

#### 13.4.10. Rompecabezas

Al ingresar en “Rompecabezas”, también aparece un texto inicial con la consigna del juego. El texto es muy similar a los textos introductorios anteriores: instructivo, corto e informal. La estética de esta introducción (color de fondo, tipografía, composición de la pantalla, los logotipos en la parte inferior de la pantalla) es exactamente la misma.

El texto de la consigna es el siguiente:

“ En este juego, imágenes de obras de la exposición *Arte Brasileña: una historia en la Pinacoteca de San Pablo* fueron transformadas en rompecabezas. Para armar una imagen, hacé click en las piezas del lado derecho de la pantalla y arrastrálas hacia el rectángulo del centro. El juego posee diferentes

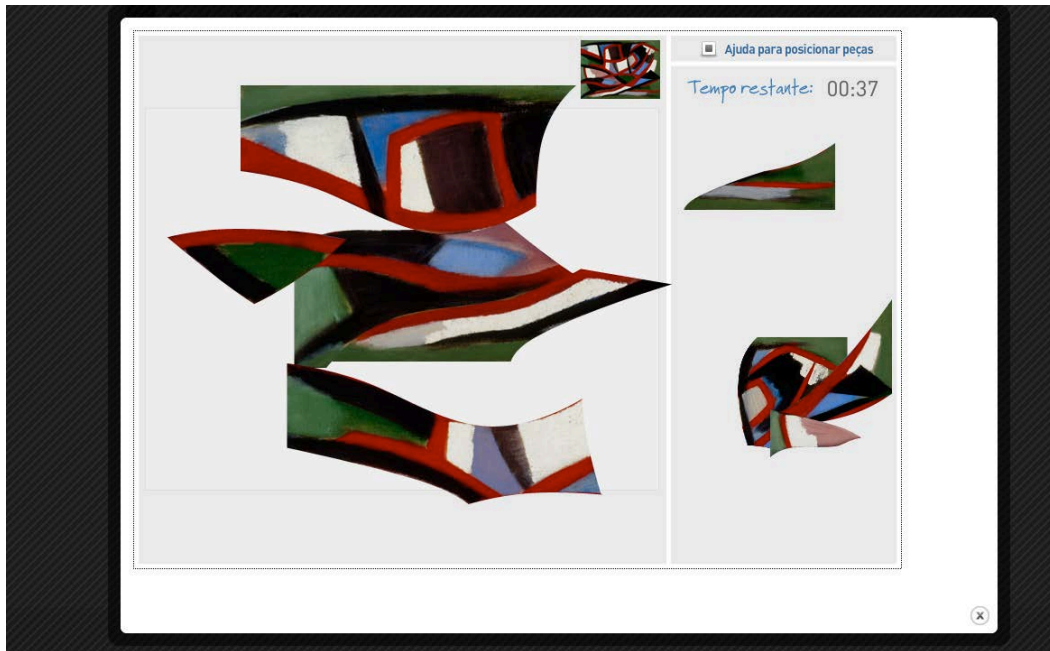
niveles de dificultad. A medida que vayas ubicando bien las piezas, los rompecabezas tendrán más piezas y más detalles. Para cada imagen, vos tendrás un tiempo de montaje. Si no lo conseguiste, intentá nuevamente! La imagen completa aparece en la parte superior de la pantalla. Usála como referencia, si lo considerás necesario. Vos podés solicitar ayuda al apretar el ícono “Ayuda para posicionar piezas” en el lado derecho de la pantalla, en caso que necesites auxilio. ¡Divertíte!”<sup>274</sup>



Pantalla con la consigna.

Las obras de arte que serán presentadas también pertenecen a la Pinacoteca del Estado de San Pablo. Este juego, a diferencia del “Rompecabezas” original no sigue exactamente las mismas reglas: las piezas poseen tamaños diferentes y hay un tiempo de 2 minutos para completar la imagen. En el juego original las piezas poseen el mismo formato, el mismo tamaño y no hay un límite de tiempo.

<sup>274</sup> <http://www.museuparatodos.com.br/museuparatodos/?c=898>



Pantalla con el rompecabezas en construcción.

Así como el juego anterior, este juego cumple su función de entretenimiento, no es pedagógico, teniendo en cuenta que podrían utilizar cualquier imagen que no estuviese en el museo. No aparece ninguna explicación de la obra, ni siquiera los créditos de la misma.

### 13.5. Museo Nacional de Bellas Artes<sup>275</sup>

Cuando se inició la descripción de los recorridos de la *foto audioguía*, este dispositivo, a pesar de haber sido elaborado por el Museo Nacional de Bellas Artes, se encontraba en un link fuera de la página oficial del museo. Fue posible encontrarlo desde las páginas de búsquedas en internet (google, por ejemplo). Escribiendo el nombre del museo y la palabra *audioguía* pudo encontrarse entre los resultados el link de la *foto audioguía* enseguida. El único problema es que quien desconociera el hecho de que el museo ofrecía este recurso, difícilmente lograría encontrarlo. Desde mi experiencia personal, sólo pude enterarme de la existencia de este dispositivo a través de un mail de un conocido que pensó que el link podría interesarme.

Al llegar a la última descripción del recorrido del dispositivo, titulado “Animales”, el link con el dispositivo dejó de estar disponible en internet. Pude observar que el museo actualizó su página oficial, hizo un convenio con el Ministerio de Educación de Argentina (*educ.ar*) y luego retiró el link de las páginas de búsqueda que contenía la *foto audioguía*. De esta manera, no fue posible realizar el análisis de esta parte del material. Sin embargo, en función de este gran cambio, podemos reflexionar acerca de lo efímero de los dispositivos virtuales en internet.

La página actual del Museo de Bellas Artes<sup>276</sup> es mucho más dinámica, si la comparamos a su antiguo formato, y posee una entrada muy atractiva que se llama “los más chicos”. En esta sección se encuentra “el museo de los chicos”, un espacio dedicado integralmente a los niños. Allí están los avisos de las actividades que se hacen para los niños en el museo, cinco juegos interactivos virtuales y una galería de imágenes producidas por los niños en algunas actividades del museo.

---

<sup>275</sup> <http://www.aamnba.com.ar/audioguia/index1.htm>

<sup>276</sup> <http://www.mnba.gob.ar/>

Como ya había sido iniciada la descripción de la *foto audioguía* esta será analizada de la misma manera considerando lo que ocurrió, ya que hasta el momento no habíamos trabajado con dispositivos en este formato. Sin embargo, es posible analizarlo y luego compararlo con los otros dispositivos porque este también posee el objetivo de enseñar arte a partir de diferentes recorridos interactivos.

La *foto audioguía infantil* está dividida en seis secciones: *Trabajadores, Chicos, Retratos, Figura Humana, Paisajes y Animales*. No se observa ningún logotipo durante todo el recorrido del dispositivo. Está aclarado que este dispositivo está destinado a niños a través del título. Además, por el tipo de locución y texto narrado se observa que el dispositivo está pensado para un público infantil.

#### A) Página inicial

En la página inicial del dispositivo podemos observar un rectángulo marron claro centralizado que simula una esquina de una pared del museo. Se puede ver un pequeño fragmento marron oscuro que simula un techo en la parte superior de la pantalla. Observamos también una línea inferior horizontal de marron oscuro y del lado izquierdo de la pantalla vemos dos botones donde es posible escuchar o anular el audio del dispositivo.

En el rectángulo marrón claro central, se observan cinco imágenes de pinturas con marcos y una imagen de una escultura. Las imágenes están dispuestas de forma asimétrica y están posicionadas hacia la izquierda de la pantalla. Desde el principio, se escucha la voz de un hombre y una mujer, que se intercalan constantemente, mientras describen lo que uno está viendo y lo que va a ver durante el recorrido. El audio aclara que uno puede recorrer la *foto audioguía* a través de cada tema elegido. Al pasar el *mouse* sobre alguna obra, toda la pantalla se oscurece y solo se ilumina la obra o el tema

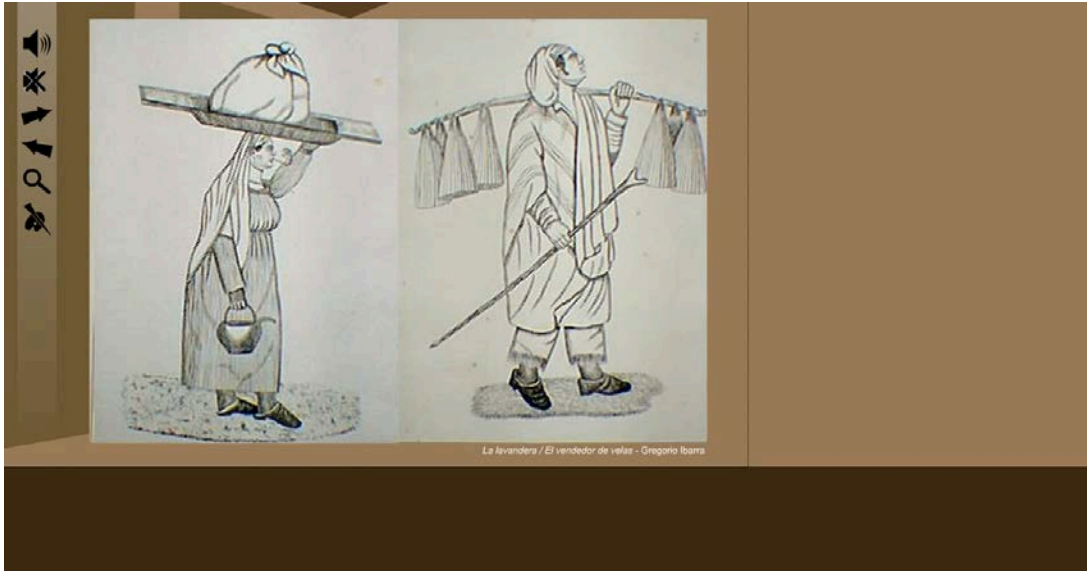
que se va a ver. Explica que se puede interactuar a través de algunas herramientas, como el pincel, la paleta de colores y la lupa, que posibilita que veamos la obra en detalle. Por detrás de esta narración, se escucha una música de suspenso.



Pantalla inicial de la foto audioguía.

### 13.5.1. Trabajadores

Al empezar este recorrido, escuchamos la voz de un hombre que muy suavemente nos cuenta desde donde surgieron estas imágenes: la imagen de una mujer y de un hombre, ambos trabajadores de la época colonial. La obra se titula “La lavandera y el vendedor de velas”, de Gregorio Ibarra, y se identifica debajo de las imágenes, en color blanco. Como explica el título, la mujer es una lavandera y el hombre un vendedor de velas. El narrador describe sus trabajos, sus contextos y cómo estas tareas fueron remplazadas por el uso del agua corriente y de la máquina de lavar. La narración aclara que estas imágenes son litografías, un tipo de grabado hecho a partir de una piedra, y describe cómo el artista hizo para llegar a este resultado. Por detrás de la voz del narrador, se escucha una música suave, que acompaña la narración.



Pantalla que muestra obra por obra.

Con la ayuda de la lupa, se puede ver algún detalle de las obras de esta sección. Con el auxilio de los pinceles y de la paleta de colores, se puede intervenir en la imagen. Como muestra la figura abajo.



Pantalla intervenida con los colores.

La segunda imagen de esta sección es la de la obra “El carnicero”, de Cesáreo Bernardo

Quiros. La narración describe la imagen, acentúa el color rojo y sus matices, además de la manera en que se puede mirar a este hombre y su ayudante: el carnicero se parece a un hombre rudo, con el delantal y el cuchillo con manchas de sangre, pero que a la vez, posee una forma pacífica de ser. El ayudante está misteriosamente escondido en el fondo de la imagen. Establece la relación de tiempo a través del oficio de ser carnicero: en la actualidad, las carnicerías están mucho más limpias y los carniceros también. La narración está hecha por una mujer y es bastante entretenida. Por detrás, se escucha una música instrumental.



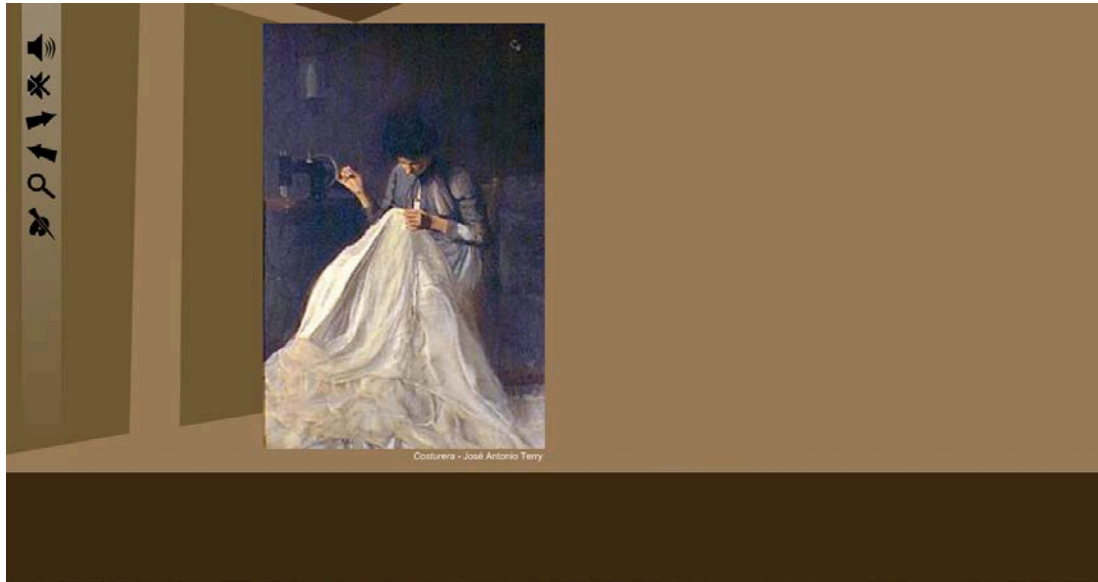
Pantalla con la obra “El carnicero”.

La tercera imagen es de la obra “La costurera”, de José Antonio Terry. Describe la imagen de una forma muy especial, hace que el lector vaya descubriendo parte por parte los misterios de esta obra: “¿Para quien será la tela que la costurera está cociendo?, ¿será para ella?, pero ella tiene un anillo, entonces ya está casada. ¿Será para su hija? ¿Tendrá edad para tener una hija que se va a casar? ¿O será para una persona que le hizo una encomienda?”<sup>277</sup> Todas estas preguntas, entre otras, nos hacen reflexionar con mucha atención sobre esta escena. La voz, ahora, es de un hombre, que mantiene nuestra atención de principio a fin. Por detrás de esta voz, hay una música instrumental. Se puede observar que la narración y la música pretenden crear un clima que alimenta la fantasía

<sup>277</sup> <http://www.aamnba.com.ar/audioguia/index1.htm>



del lector, y que luego puede imaginar muchas historias.



Pantalla con la obra “La costurera”.

Los botones de interacción son siempre los mismos y están a la izquierda de la pantalla: la lupa, el pincel y la paleta de colores.

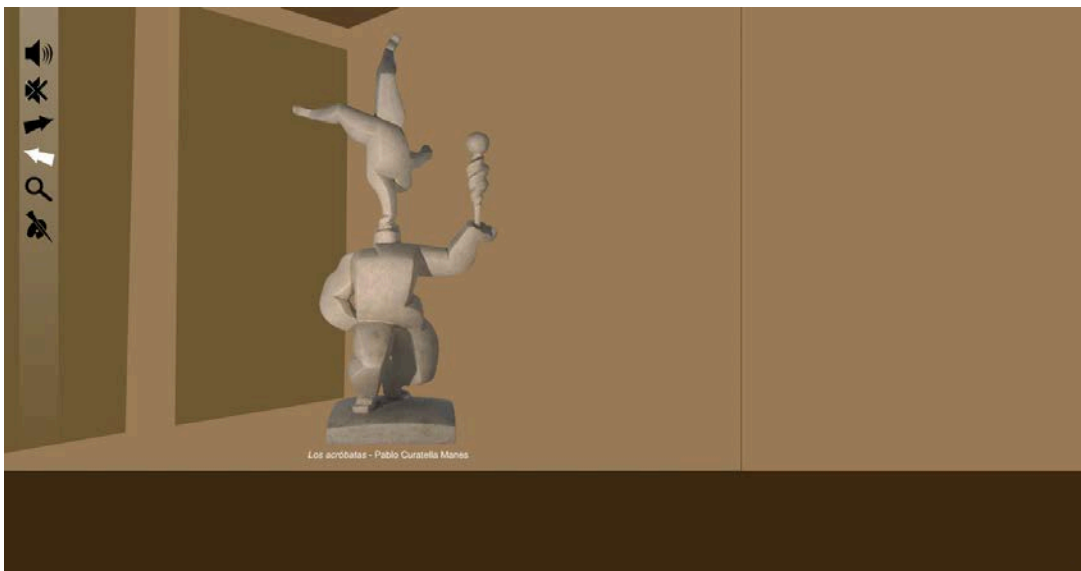
La cuarta imagen de esta sección es la pintura “El despertar de la criada”, de Eduardo Sívori. La narración es femenina, se escucha al fondo una música instrumental. La narradora describe la habitación con detalles y a esta mujer sentada en la cama, que se está cambiando luego de dormir. Nos hace pensar que no es una mujer de las películas que se parece a una modelo, sino a una mujer sencilla, una criada. Nos hace reflexionar acerca de los detalles de sus manos y pies, propios de una trabajadora doméstica. Enfatiza que el artista quiere exponer a una mujer que no está idealizada, como ocurría hace cien años atrás. Los artistas, según la narración, pueden representar aspectos difíciles de la realidad, sin la obligación de estar pintando cosas lindas todo el tiempo.

La estética de la pantalla, los botones y sus funciones son exactamente iguales a las pantallas anteriores de esta sección.



Pantalla con la obra “El despertar de la criada”.

La quinta obra que figura en esta sección es la escultura “Los acróbatas”, de Pablo Curatella Manes. La narración está hecha por un hombre y por detrás de la voz masculina se puede escuchar una música instrumental circense. El narrador describe las imágenes de los acróbatas de forma detallada. El acróbata de abajo está muy firme en su pedestal, el otro es más chico y tiene mucho equilibrio. Ninguno de los dos tiene ojos ni dedos y sin embargo son perfectamente reconocibles. Están muy marcados por líneas rectas y curvas. La pantalla de fondo es exactamente igual a las anteriores.



Pantalla con la obra “Los acróbatas”.

La sexta obra es “El improvisador”, de Emilio Petorutti. La narración es de una mujer, y de fondo se escucha música instrumental con guitarras. La descripción apunta a los personajes que vemos en la pintura: tres músicos con sus instrumentos, vestidos con ropas del antiguo teatro de Venecia, están parados, un poco rígidos, sus partituras están abiertas para que nosotros podamos verlas. Se destacan las líneas rectas, las formas poseen más y menos luz, y están hechas de una manera muy moderna para la época. Petorutti ejerce su libertad de pintar como él se imagina.

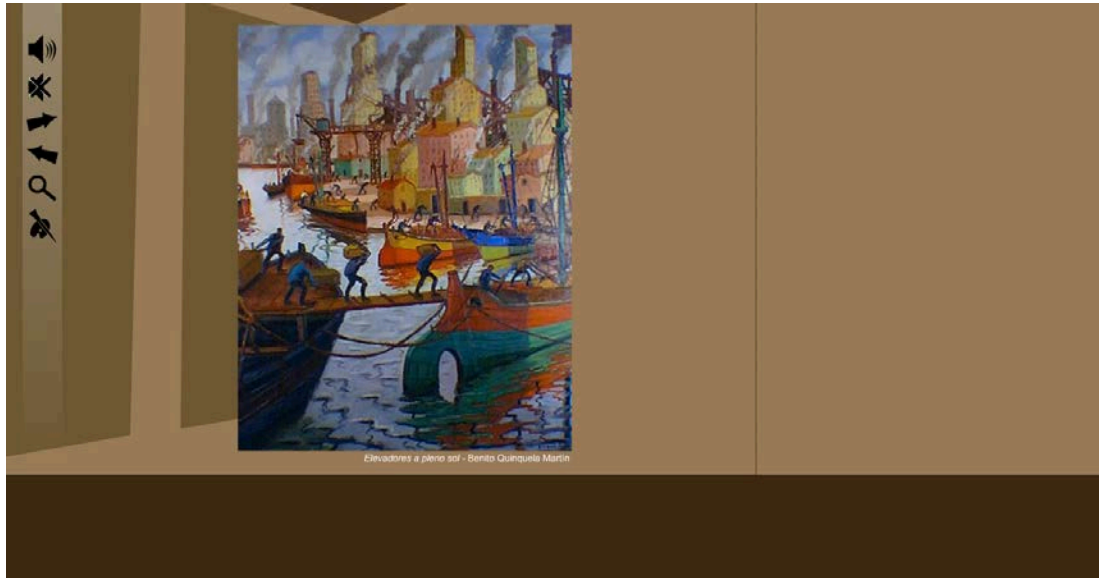
La estructura y la estética de la pantalla son exactamente las mismas de las pantallas anteriores. Hasta ahora los textos están muy bien hechos, son descriptivos y tratan de hacernos ver cada detalle de la obra en contexto.



Pantalla con la obra “El improvisador”.

La última imagen de esta sección se titula “Elevadores a pleno sol”, de Benito Quinquela Martín. El narrador es un hombre, de fondo se escucha música instrumental. Él describe la imagen con detalles, los hombres trabajando duro en el Riachuelo de la Boca, las fábricas y el humo que tapan el cielo. Hace una relación entre lo que era esta zona antiguamente y lo que es hoy en día, donde el descuido por la naturaleza dañó la vida del río. Aclara que esta pintura es también un testimonio de un tiempo que ya pasó. Al final de la narración, el narrador describe que vendrá ahora un desafío.

La estética de la pantalla y su estructura son exactamente las mismas que en las pantallas anteriores.



Pantalla con la obra “Elevadores a pleno sol”.

La última pantalla de esta sección es el conjunto de todas las obras que vimos hasta ahora. La estética de la pantalla es igual a las anteriores, sólo que no están los botones para que uno pueda intervenir en la imagen o retroceder.



Pantalla con todas las imágenes juntas.

Se escucha la voz de la narradora que se intercala con la voz masculina. Ellos van haciendo preguntas para que uno pueda intervenir haciendo click en la imagen correspondiente. Las preguntas son específicas de las obras, nos hacen rever los conceptos de los trabajos, estar atentos a cada imagen, además de que son muy apropiadas para los niños. Por ejemplo:

“ (...) Acá tenés dos litografías, para pasar a la segunda pregunta tenés que hacer click en una de las dos”<sup>278</sup>.

Una vez que se hace el click se escucha: “Muy bien! Las litografías eran el velero y la lavandera de Gregorio Ibarra, yo estaba segura de que las ibas a encontrar”<sup>279</sup>.

Si uno se equivoca, se escucha la voz del narrador que dice: “Vas a tener que pensarlo un poquito más”<sup>280</sup>.

Se puede observar, ahora que estamos al final del recorrido, que el museo eligió trabajar con un orden cronológico: desde la obra más antigua hacia la más actual.

### 13.5.2. Chicos

Este segmento posee la misma estructura estética y funcional del segmento anterior: se mantienen los colores de la pantalla, las formas, los botones y sus acciones.

Al ingresar en la temática “Chicos”, observamos que la primera imagen se titula “Natividad”, de Tintoretto. La descripción del audio es del mismo narrador del recorrido anterior. Por detrás, se escucha una música clásica instrumental. La narración sigue la misma estructura: describe el ambiente de la pintura, las características de los personajes de la obra, trabaja algunos elementos artísticos como la luz, la sombra, la orientación formal y los colores de la obra. La descripción detalla el momento posterior al nacimiento de Jesús. El foco de esta pintura, hecha hace más de cuatrocientos años atrás, es el niño. Esto ocurre porque fue en el niño donde el artista destacó la luz de la pintura, utilizando tonos más claros y dejando todo lo que estaba alrededor más oscuro adrede.

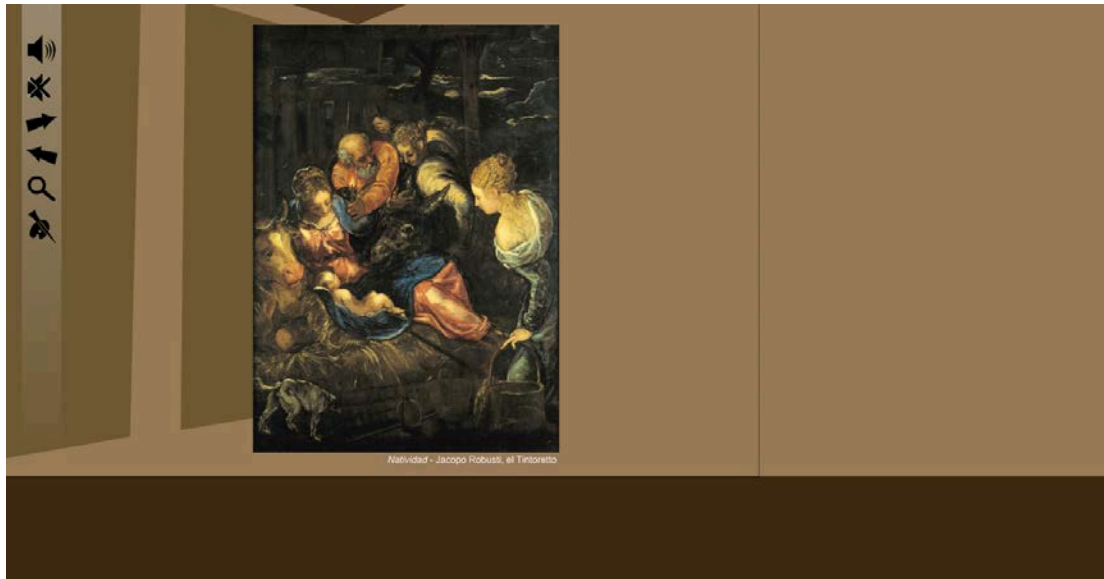
---

<sup>278</sup> Ibidem.

<sup>279</sup> Ibidem.

<sup>280</sup> Ibidem.

Además, todas las personas, inclusive los animales, están mirando hacia el niño.  
La forma de narrar la obra se asemeja al segmento anterior, parece un cuento, siempre tratando de estimular la mirada del espectador con preguntas y respuestas precisas.



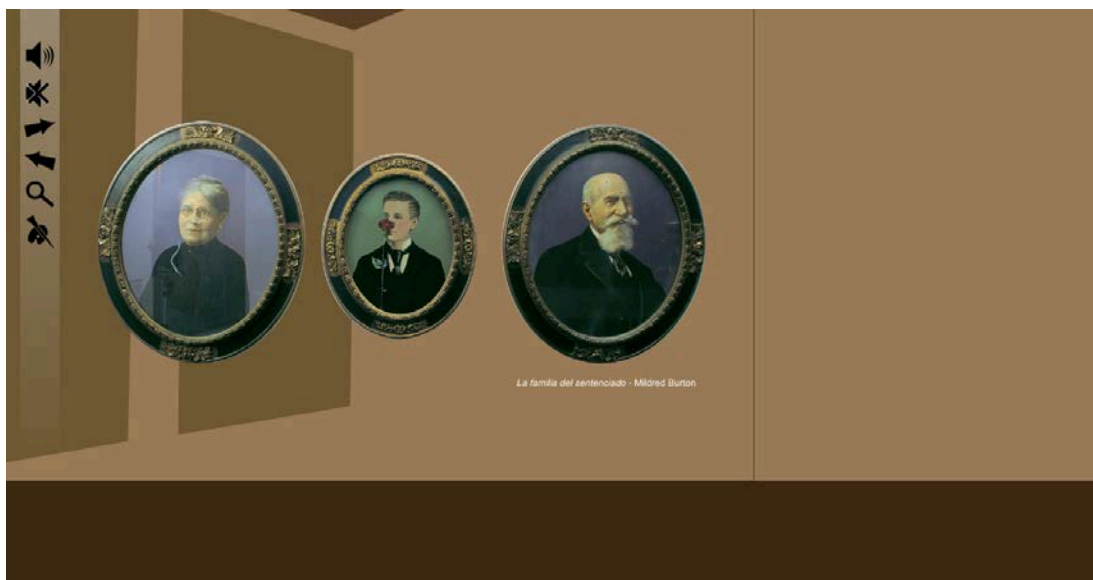
Pantalla con la obra “Natividad”.

La segunda imagen que vemos es el tríptico “La familia del sentenciado”, de la artista entrerriana Mildred Burton. La narración es de la misma mujer del recorrido anterior. Por detrás de la voz femenina, se escucha una música instrumental clásica. La narradora describe las tres pinturas que presentan a una familia. “¿Será la madre, el padre y el hijo? ¿Será la abuela, el abuelo y su nieto? No se sabe. Lo que sí, se nota, son los detalles raros que aparecen en estos retratos: el rostro del señor tiene una marca de bala en la frente, el collar de la señora está por la mitad y su nariz tiene algo extraño, el chico tapa su cara con una flor, no puede verse por completo”<sup>281</sup>. Estos y otros detalles nos hacen darnos cuenta de que algo raro le está pasando a esta familia.

La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma a la del recorrido anterior.

---

<sup>281</sup> Ibidem.



Pantalla con el tríptico “La familia del sentenciado”.

La tercera obra que figura en este recorrido es la pintura “Primeros pasos”, de Antonio Berni. La narración es masculina, del mismo hombre del segmento anterior. La forma de hablar es la misma, nos presenta la pintura como si fuese un cuento, describe la imagen paso a paso, con interrogantes muy precisos: “¿En qué será que está pensando esta mujer? ¿En su pasado, cuando también quería ser una bailarina? ¿O en su futuro? No se sabe, todo puede ser”<sup>282</sup>. La descripción se centra en el ambiente antes de focalizarse en la niña y su madre junto a la máquina de cocer. Luego, apunta a los colores de las ropas y las formas de la madre e hija: la primera está fija, pensativa. La segunda tiene la mirada hacia lo alto, se apoya con la punta del pie como si fuese una bailarina. Contextualiza la obra diciendo que fue pintada por un artista argentino muy importante, que la realizó hace unos setenta años.

La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

---

<sup>282</sup> Ibidem.



Pantalla con la obra “Primeros pasos”.

La cuarta obra también es de Antonio Berni, se titula “Juanito Laguna aprende a leer”. La narración posee la voz de la misma mujer del recorrido anterior, por detrás se escucha la música de Shumman “Kinderszenen n. 2” o “Escenas de la infancia”, música de un conjunto de trece piezas para piano. La descripción detalla minuciosamente el fondo de la obra, los materiales utilizados, cómo Berni la realizó y los personajes. El texto es entretenido, indaga, nos hace reflexionar: “(...) si Juanito aprende a leer ¿por qué no está en una escuela? (...) no hay silla, ni mesa, ni siquiera un pizarrón”<sup>283</sup>. Además de la descripción, la narración también contextualiza la obra diciendo que esta pintura fue pintada cuarenta años después de la pintura “Primeros pasos”, por eso son tan diferentes. El material pobre también contribuye para el contexto de la escena: la arpillera es una tela muy rústica que sirve para las bolsas de papas. Sin embargo, el artista la utilizó para dar significado a la obra: la pobreza del material también se ve reflejada en la pobreza de la escena de Juanito Laguna. Berni decidió representar, junto a un grupo de artistas, las escenas más duras y pobres de la Argentina.

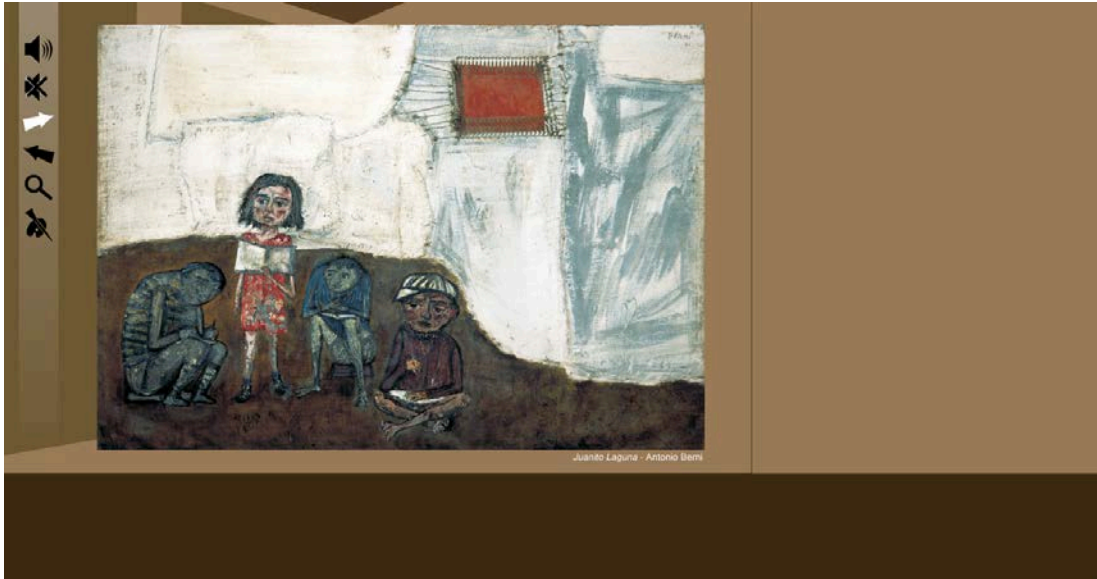
La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

Hay un pequeño error en el título de la obra: según el áudio la obra se titula “Juanito Laguna aprende a leer”, pero debajo de la obra aparece solamente “Juanito Laguna”.

---

<sup>283</sup> Ibidem.





Pantalla con la obra “Juanito Laguna aprende a leer”.

La quinta obra que observamos es la escultura “La nena con el perro”, de Pablo Troubetskoy. La narración está hecha por el mismo hombre del recorrido anterior, por detrás de su voz se escucha música clásica. El narrador explica detalladamente las figuras que aparecen en esta escultura (la nena y su perro), el material (bronce), la manera de producir una escultura en bronce (con un molde en yeso hecho anteriormente) y el tiempo que tarda hacer una producción cómo esta (mucho tiempo). Luego, indaga: “¿Cuánto tiempo nos lleva ver una obra cómo esta?”<sup>284</sup> Es interesante la pregunta porque el lector puede darse cuenta de que hay que darle tiempo a la obra, no verla tan rápido como podríamos hacer, porque hay muchos misterios en los detalles de cada trabajo. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

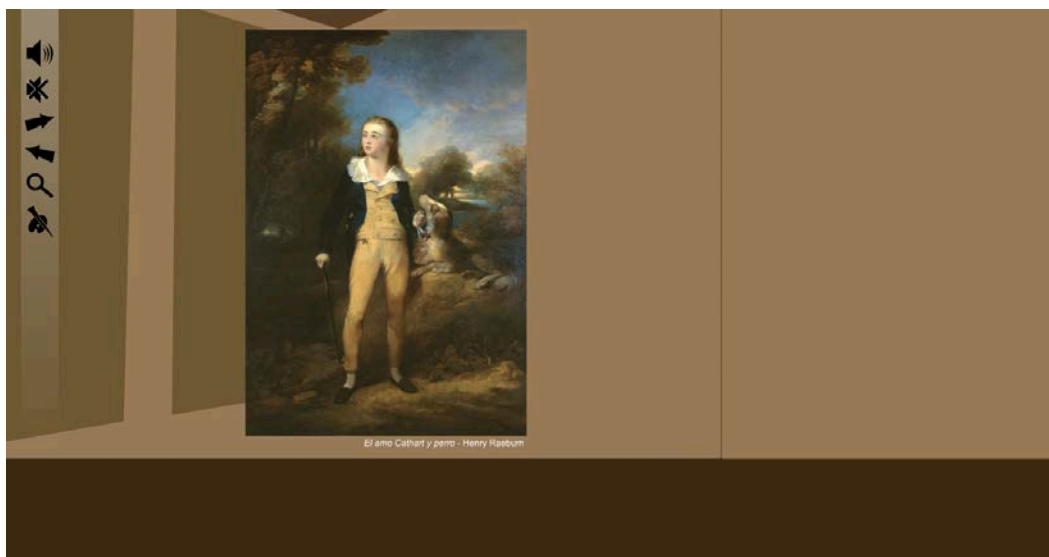
---

<sup>284</sup> Ibidem.



Pantalla con la obra “La nena con el perro”.

La sexta obra que observamos es la pintura “El amo Cathart y perro”, de Henry Raebum. La narración es de la misma mujer que figura en el recorrido anterior, de fondo se escucha música clásica. La descripción abarca las cuestiones formales de la obra (los claros y oscuros de la pintura), la actitud de los personajes (el amo que mira algo muy distante y el perro que lo mira), la ropa del niño que ayuda a contextualizar la obra. Esta ropa es muy antigua, de más o menos docientos años atrás, época en que el escocés Henry Raebum realizó este trabajo. Es muy diferente al trabajo anterior. Antes, la nena abrazaba a su perro con fuerza, en este trabajo, el nene parece estar posando para la pintura, cómo lo hacemos nosotros cuando nos tomamos una fotografía. Todas estas señales nos ayudan a contextualizar y a comparar la obra con los trabajos anteriores. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.



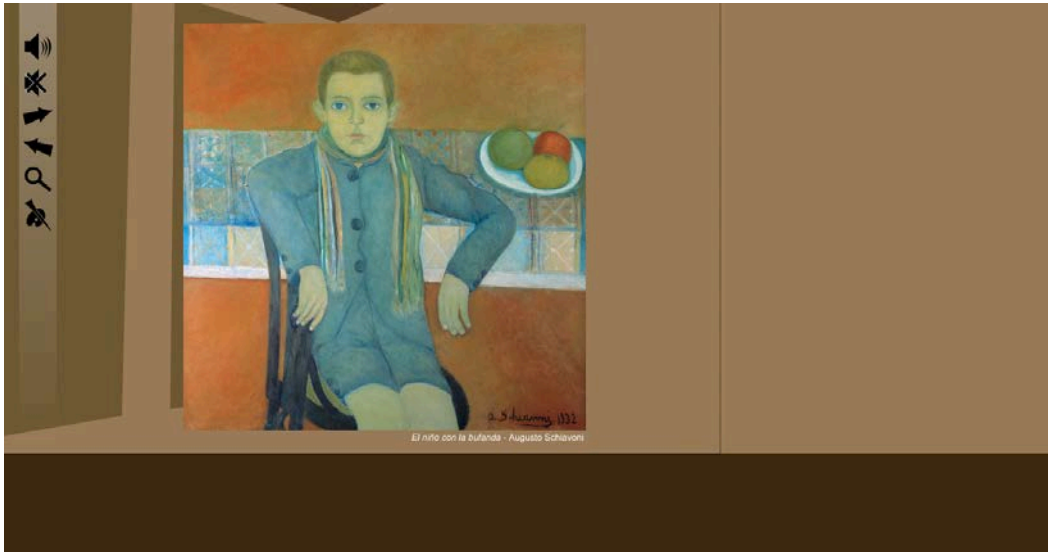
Pantalla con la obra “El amo Cathart y perro”.

La última obra que vemos en este recorrido es la pintura “El niño con la bufanda”, de Augusto Shiavoni. La narración es masculina, del mismo hombre que narraba anteriormente. De fondo se escucha la música de Shumman “Kinderszenen n. 1” o “Escenas de la infancia”, música de un conjunto de trece piezas para piano. La descripción es muy entretenida, despierta la curiosidad del lector: “¿Por qué será que el artista no hizo patas en la mesa? ¿Será que no sabía hacerlo?”.<sup>285</sup> Esta y otras indagaciones ayudan a mantener la atención de quien ve la obra. La descripción es completa, detalla los colores, las formas planas, la manera sencilla de pintar, incluso no dándole importancia a las sombras de los objetos que figuran en este cuadro. Señala que quizás el artista quisiera acercarse a los chicos de esta edad, y por eso pintó al niño que aparece en el centro del trabajo de esta forma ingenua y sencilla. La narración también contextualiza la obra cuando dice que el autor es rosarino. Además, podemos ver la fecha del trabajo en la misma pintura. Por fin, trata de estimular a quien ve el trabajo (un posible niño) para que trate de hacer lo mismo: posar para una pintura, o autoretratarse. Es interesante observar que todas las narraciones están conectadas, siempre al empezar, el narrador trata de vincularla a la obra anterior, como si realmente estuviesen conectadas por la temática abordada.

---

<sup>285</sup> Ibidem.

La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.



Pantalla con la obra “El niño con la bufanda”.

La última pantalla es el desafío: están todas las obras juntas y los narradores hacen preguntas y uno debe hacer click con el mouse en la obra correcta. Por ejemplo: “Aquí tenemos dos pinturas de Berni, una de ellas fue pintada con arpillera, cuál es?”<sup>286</sup> Si uno se equivoca, puede escucharse la frase: “Probá de nuevo”<sup>287</sup>. Si se hace bien, viene una respuesta correspondiente a la obra. Por ejemplo: “ ¡Perfecto! Antonio Berni pintó la obra “Juanito Laguna aprende a leer” sobre arpillera”<sup>288</sup>. Y luego se escucha la pregunta siguiente: ¿De todas las obras que se ven acá, cuál es la que se ve más inocente?<sup>289</sup>

---

<sup>286</sup> Ibidem.

<sup>287</sup> Ibidem.

<sup>288</sup> Ibidem.

<sup>289</sup> Ibidem.



Pantalla con el conjunto de obras con la temática “Chicos”.

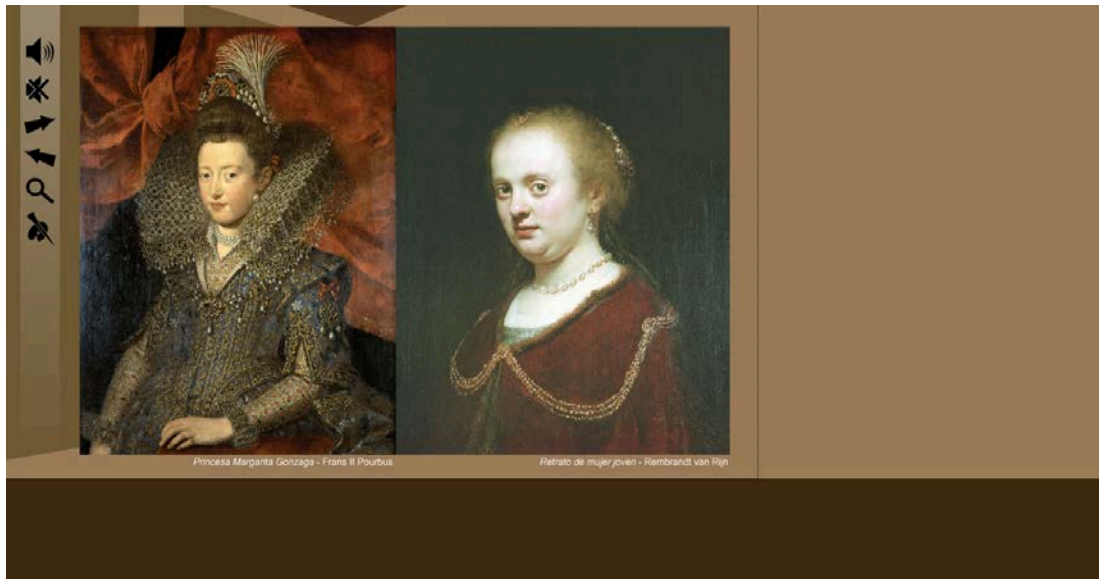
### 13.5.3. Retratos

Este recorrido empieza con la voz del narrador que explica el significado del género retrato en el arte. Lo compara con los retratos que utilizamos para los documentos importantes y aclara que el artista puede retratar a una persona cómo a él le parezca. Luego, presenta las dos pinturas de retratos: la primera, titulada “Princesa Margarita Gonzaga”, de Frans II Pourbus; la segunda se llama “Retrato de mujer joven”, de Rembrandt van Rijn. El narrador solicita que nosotros comparemos ambas imágenes y sus detalles. Por ejemplo: “¿Cuál es la mujer que tiene más joyas?, ¿Cuál es la que tiene la mirada más cercana?”<sup>290</sup>. Después de haber comparado, trata de llamar la atención hacia la parte estética de la obra: los colores, los claros y oscuros. La mujer joven tiene una mirada más cercana por la forma en que la pintó Rembrandt, dejando todo el fondo y la ropa muy oscuros y dando mucha luz en el rostro y en los ojos. La princesa está más distante porque los claros están más distribuidos en la tela. Al final, estimula a que el espectador intervenga en las imágenes.

Por detrás de la voz del narrador, se escucha una música clásica muy antigua al fondo. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido

<sup>290</sup> Ibidem.

anterior.

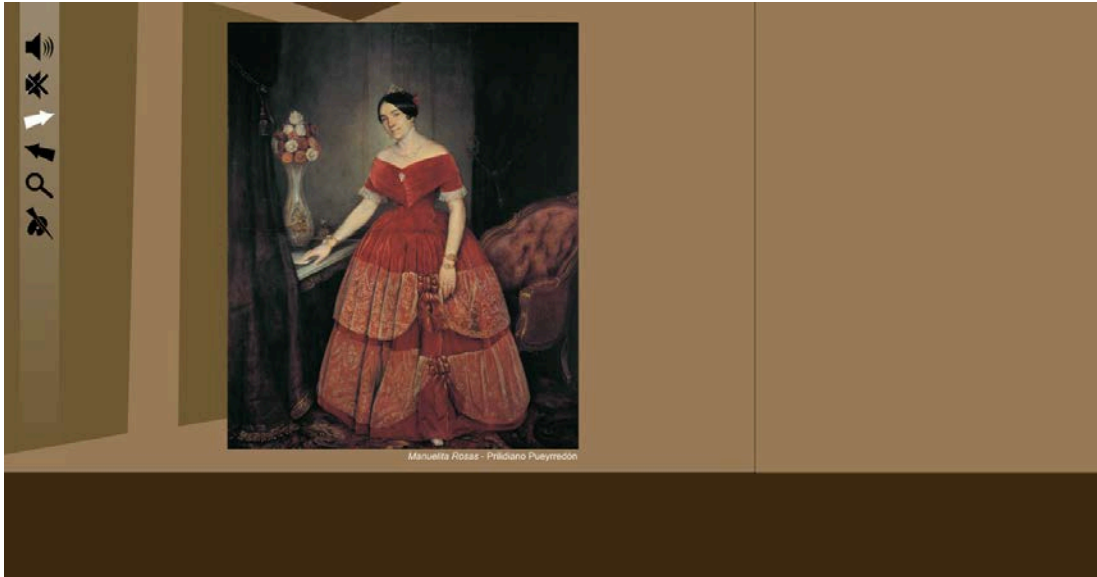


Pantalla con la obra “Princesa Margarita Gonzaga” y “Retrato de mujer joven”.

La segunda obra que vemos es la pintura “Manuelita Rosas”, de Prilidiano Pueyrredón. La narradora explica que el artista pintó a la retratada siguiendo ciertas directrices de la familia. Cuenta que Manuela Rosas era la hija del poderoso gobernador de Buenos Aires: Juan Manuel de Rosas. Rosas era el líder de los Federales, representado por el rojo, y por eso la ropa, el sillón y el moño en la cabeza de Manuela eran rojos. Para mostrar su poder y riquezas, Manuela está parada, usa brazaletes, un prendedor en el escote y un collar en el cuello. Después de describir el personaje de Manuelita, habla acerca del papel que está sobre la mesa. “ (...) debe ser algo importante. Ella era la que mediaba la relación entre el gobernador y el pueblo”<sup>291</sup>. En este pequeño resumen, podemos observar que al mismo tiempo que la narradora describe ella también contextualiza: explica quien era Manuelita, su papá y sus funciones gubernamentales en la época de los Federales en la Argentina. Por detrás de la voz de la narradora, se escucha una música clásica instrumental de fondo. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

---

<sup>291</sup> Ibidem.



Pantalla con la obra “Manuela Rosas”.

La tercera obra que vamos a ver es la escultura “Cabeza de Balzac”, de Auguste Rodin. A diferencia de las otras descripciones, el narrador enfatiza la personalidad de Balzac y sus escritos. Comenta que Rodin nunca lo conoció, pero admiraba sus novelas y trataba de exagerar sus rasgos, darle fuerza y peso a este retrato. Rodin quería retratar al escritor romántico con mucho carácter, de forma intensa, impulsivo, como era Balzac. El narrador describe las líneas expresivas que aparecen en la escultura de bronce y, al mismo tiempo, contextualiza la obra al hablar de Balzac, “(...) escritor francés muy admirado en su tiempo y que sostenía que los hombres tenían una capacidad sin límites para poder vivir intesamente. Balzac murió en 1850”<sup>292</sup>. Na narración es, como siempre, muy entretenida y trata de establecer un vínculo con el espectador: “(...) y a vos ¿si te hicieran una escultura para reflejar tu personalidad, qué carácter habría que darle?”<sup>293</sup>

Por detrás de la voz del narrador, se escucha una música instrumental bastante intensa de fondo. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

---

<sup>292</sup> Ibidem.

<sup>293</sup> Ibidem.



Pantalla con la obra “Cabeza de Balzac”.

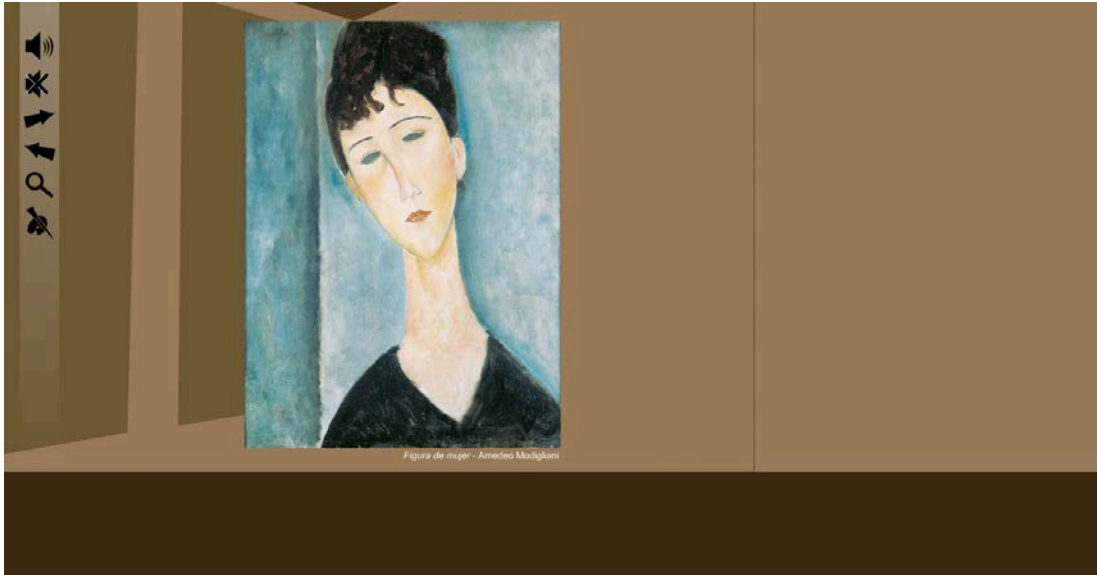
La cuarta obra que vamos a ver es la pintura “Figura de mujer”, de Amedeo Modigliani. La narradora describe las formas ovaladas, el cuello alargado y los ojos vacíos del rostro de la mujer retratada. Cuenta desde dónde el autor se inspiró para realizar estos retratos: en las máscaras africanas y antiguas estatuas griegas. Además de la descripción estética como el color y la luz de la piel, el fondo borroso y la ropa oscura de la mujer, enfatiza su expresión y trata de hacernos reflexionar: “¿En qué estará pensando? ¿Qué le estará pasando a esta mujer de rostro alargado?”<sup>294</sup>.

Por detrás de la voz de la narradora, se escucha una música instrumental muy suave y melancólica, como la figura de la mujer. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

---

<sup>294</sup> Ibidem.





Pantalla con la obra “Figura de mujer”.

La quinta obra de este recorrido es la pintura “Retrato de Lino Enea Spilimbergo”, de Carlos Alonso. El narrador explica que Alonso retrata a su profesor de pintura y amigo en sus últimos momentos de vida. “¿Adónde está este hombre?”<sup>295</sup> dice el narrador. Y, entonces, empieza a describir algunos detalles de la obra: el fondo, que está hecho con las colchas antiguas de un hospital, la silla rústica, el rostro blanco del retratado, su boca arqueada y los ojos muy negros, casi sin vida. Su mano derecha tiene una venda, como si hubiese hecho una transfusión de sangre. “Pintando a Spilimbergo en su dolor, Alonso también está retratando sus sentimientos de tristeza”<sup>296</sup>. Esta sencilla descripción aporta mucho, no sólo a los contenidos formales del trabajo, sino al contexto y la relación entre el artista y el retratado.

Por detrás de la voz del narrador, se escucha una música instrumental muy tranquila y suave. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

---

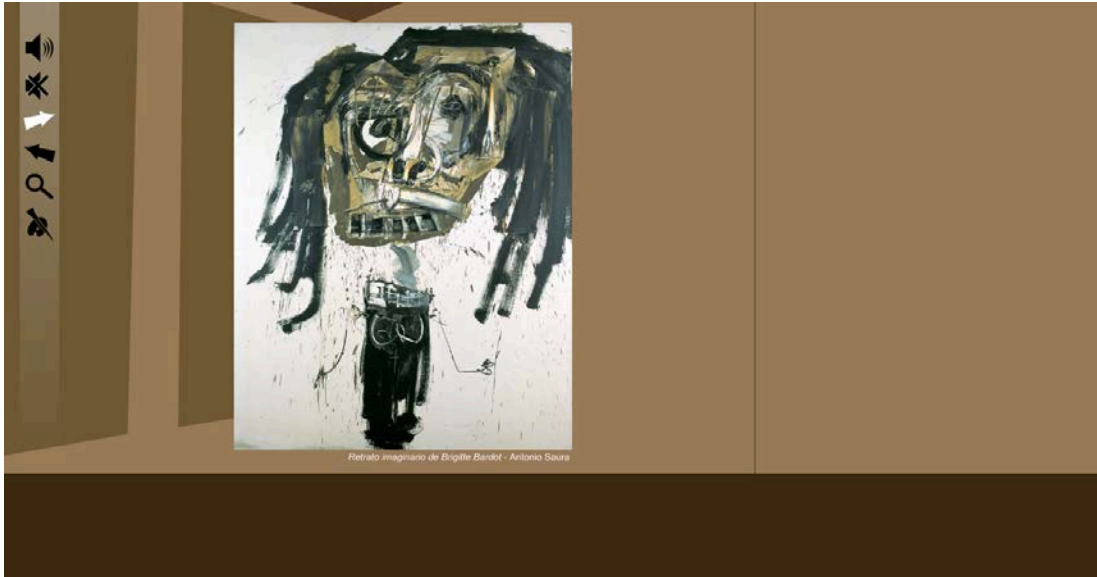
<sup>295</sup> Ibidem.

<sup>296</sup> Ibidem.



Pantalla con la obra “Retrato de Lino Enea Spilimbergo”.

La sexta obra que vamos a ver es de Antonio Saura, se llama “Retrato imaginario de Brigitte Bardot”. La narradora empieza contextualizando a la artista retratada “Brigitte Bardot”: una artista francesa, muy importante y considerada la mujer más linda del mundo en vida real hace cuarenta años atrás. Explica que este retrato es imaginario, que está todo deformado porque Brigitte acá es casi un monstruo, la cabeza es más grande que el cuerpo, el cuello es finito, todo está alterado. Luego de una larga descripción minuciosa de la figura construída por Saura, resalta los colores blanco y negro utilizados por el artista. Termina diciendo que el espectador puede hacer click en el pelo de la imagen y, en seguida, podrá ver la imagen de la verdadera Brigitte Bardot. Por detrás de la voz de la narradora, se escucha una música instrumental rara y misteriosa. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.



Pantalla con la obra “Retrato imaginario de Brigitte Bardot”.

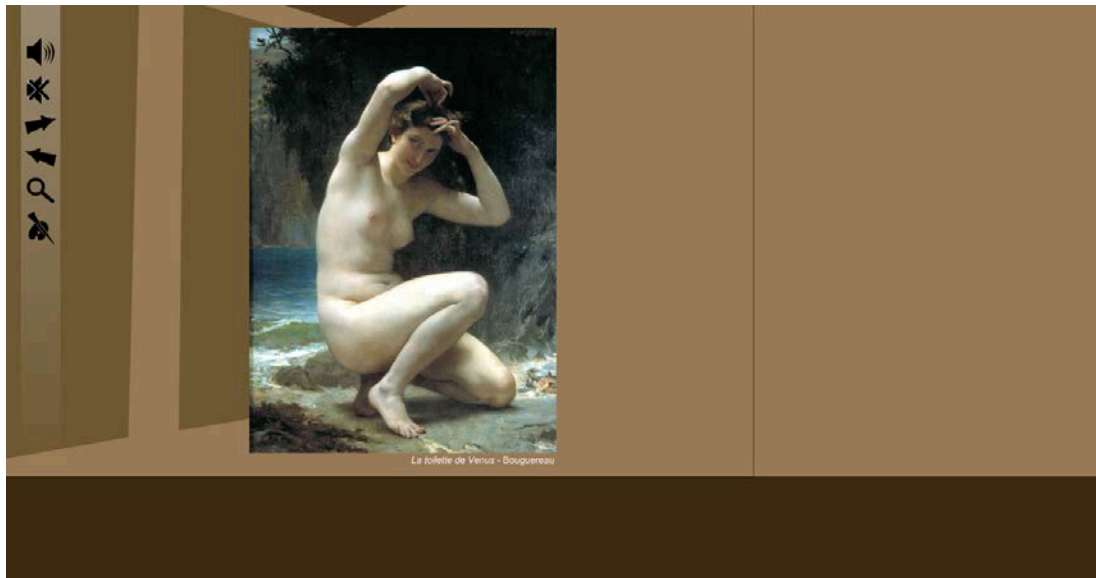
La última pantalla es el desafío, exactamente como eran los desafíos anteriores: los narradores hacen sus preguntas y uno debe hacer click en la obra que corresponde. Las preguntas son muy pertinentes y rescatan lo que se escuchó anteriormente: “¿Cuál es el retrato que hizo Carlos Alonso en homenaje a su amigo enfermo? ¿Cuál es la hija de quien fuera el gobernador de Buenos Aires? ¿Cuál es el retrato de las formas alargadas? ¿Cuál es la pintura de la mujer que era considerada la mujer más hermosa del mundo?”<sup>297</sup>



<sup>297</sup> Ibidem.

Pantalla con el conjunto de obras.

#### 13.5.4. Figura Humana



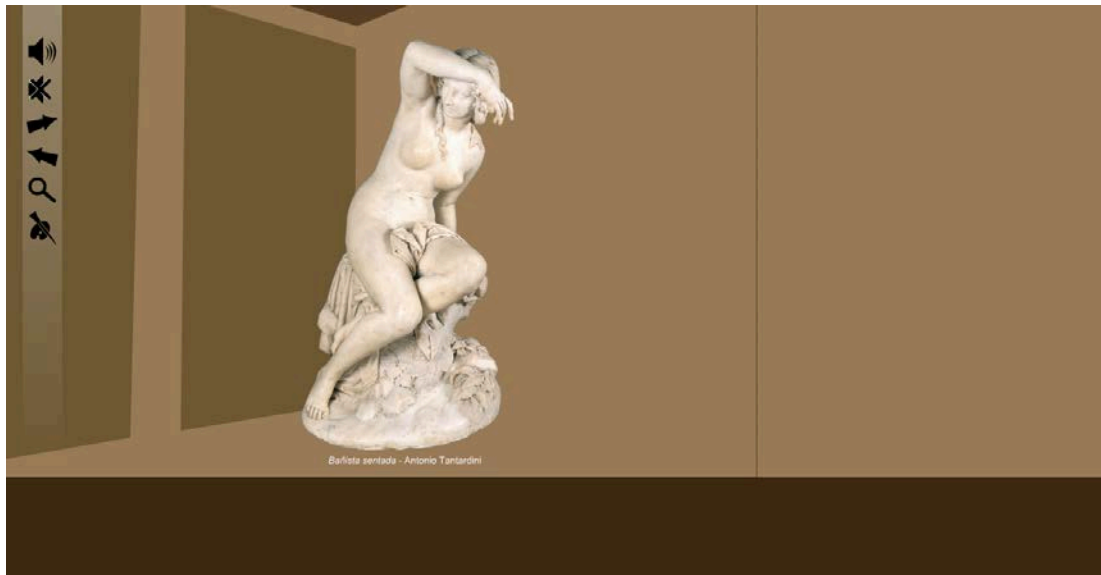
Pantalla con la obra “La toilette de Venus”.

Este recorrido empieza con la voz del narrador explicando que la figura humana es un tema muy recurrente en el arte. El cuerpo humano es representado según la época en la cual viven los artistas. La narración describe la figura de esta mujer que se destaca en la obra arriba: desnuda, joven, hermosa, que está arrodillada luego de bañarse en las aguas que están al fondo de la pintura. Explica que esta mujer es la diosa Vénus, la diosa del amor, y aclara que no todas las mujeres desnudas, jóvenes y hermosas son Vénus. Por detrás de la voz del narrador, se escucha una música instrumental delicada. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

La segunda obra que vamos a ver se titula “Bañista Sentada”, de Antonio Tantardini. La narradora nos hace preguntas para ver si nos acordamos de la obra anterior. Luego, aclara que la mujer que estamos viendo no es Vénus y que la posición de las dos obras tampoco

es la misma. Nos pide que hagamos un click en la imagen para comparar una obra y la otra en detalles: la diosa Vénus está arrodillada, la Bañista está sentada. Vénus arregla su pelo, la Bañista tiene el brazo en otra dirección. Ambas se parecen porque los artistas siguen el modelo clásico de la mujer, con el cuerpo perfecto y formas arredondadas. La narración termina invitandonos a conocer otra mujer en la próxima imagen. La imagen de la obra se puede ver más abajo.

Por detrás de la voz de la narradora, se escucha una música instrumental muy delicada. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.



Pantalla con la obra "Bañista sentada".

La tercera obra que vamos a ver se titula "Diana sorprendida", de Jules Joseph Lefebvre. A diferencia de las otras obras anteriores, es una obra de conjunto dónde aparecen varios personajes y se destaca la figura de la mujer en el centro. Todos están mirando hacia la izquierda, a una jóven que parece estar tapandose la cara. La descripción enfoca los claros y oscuros del trabajo y la forma como el artista pudo llamar la atención de la mujer central. Nos invita a dibujar algo que puede estar asustando a esta mujer que viene desde la izquierda de la obra.

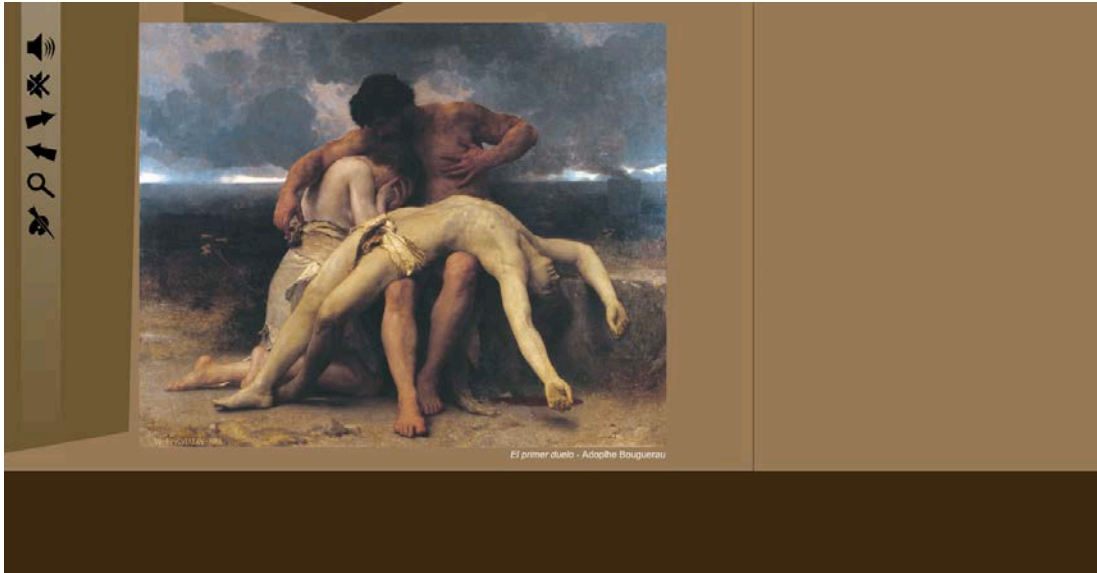
Por detrás de la voz del narrador, se escucha una música instrumental muy dinámica. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

La cuarta obra que vamos a ver se titula “El primer duelo”, de Adolphe Bouguerau. La narradora nos hace mirar algunos detalles de esta escena: las nubes oscuras, el hombre con la mano en el pecho y el llanto de la mujer. Comenta que la escena está realizada a partir de un relato de la biblia, cuando Cain mató a Abel. Aquí no se ve cómo Cain lo mató, pero podemos ver el cuerpo masculino estirado sobre las piernas de su padre, como una estatua, de color gris. Al final, después de tanto dolor y tragedia, la narradora pide que veamos algo más saludable en la próxima obra. Podemos ver la obra más abajo. Por detrás de la voz de la narradora, se escucha una música instrumental melancólica. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

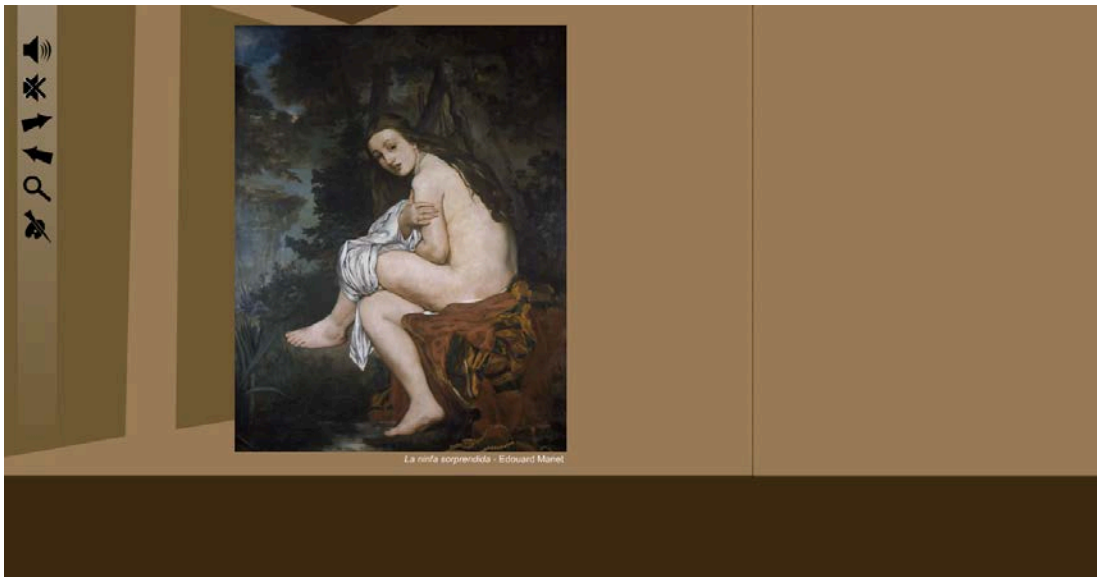
La quinta obra se titula “La ninfa sorprendida”, de Edouard Manet. El narrador empieza explicando que las ninfas eran, para los griegos de la antigüedad, espíritus femeninos de la naturaleza. Del conjunto del cuadro, se destaca muy claramente la figura femenina y que esta no tiene la belleza clásica que vimos anteriormente. El narrador afirma que es una muchacha francesa, rellenita, y que en aquél tiempo las mujeres bellas eran así: de color muy blanco y de formas arredondadas. Termina la narración con una pregunta: “¿Cómo te imaginás que serán las mujeres cuando tengas la edad de tu abuelo?”<sup>298</sup> Podemos observar esta imagen abajo. Por detrás de la voz del narrador, se escucha una música instrumental delicada. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

---

<sup>298</sup> Ibidem.



Pantalla con la obra “El primer duelo”.



Pantalla con la obra “La ninfa sorprendida”.

La sexta obra que vamos a ver se titula “El beso”, de Rodin. La narradora explica que es la primera vez que el foco de una escultura está puesta en un beso, de hecho, muy apasionado. Pide que hagamos click en la imagen para que comparemos esta imagen con la escultura “La Bañista”. Al ver las dos imágenes a la vez, es posible observar que la manera en que los artistas trabajan es muy diferente. “La Bañista” tiene el cuerpo más claro, las formas más arredondas y la piel lisa. En “El beso”, las figuras no son tan

precisas y la piel es más rugosa. Aclara que para ver la obra por completo es necesario dar una vuelta alrededor de la escultura, nos invita a que vayamos al museo y que, de paso, veamos los otros trabajos que conocimos hasta ahora.

Por detrás de la voz de la narradora, se escucha una música instrumental muy romántica. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

La séptima obra que vamos a ver se titula “Mujer del mar”, de Paul Gauguin. El narrador cuenta que esta obra está hecha por un artista francés que quería vivir diferentes experiencias en la isla del Taiti. Allí vivían nativos con la forma del cuerpo muy diferente a la que conocemos. Explica que el artista no tenía la misma preocupación de los artistas anteriores: buscaba las formas arrendondas a través de colores fuertes, como por ejemplo la arena amarilla y el mar oscuro con manchones blancos. Nos pide que investiguemos donde queda Taiti en el Pacífico.

Por detrás de la voz del narrador, se escucha una música instrumental misteriosa. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

La octava obra que vamos a ver se titula “Mujer acostada”, de Picasso. ¿Dónde está la figura humana?, así empieza la narración que escuchamos. La narradora hace otras preguntas acerca de la obra y, luego, explica cómo los artistas podían trabajar el mismo objeto con distintos puntos de vista. Lo mismo ocurre en esta imagen, dice: “(...) a Picasso le interesaba que vieramos a la mujer apenas e insinuada”<sup>299</sup>. Es una pintura abstracta: una pintura con una composición de líneas y colores. Destaca que este es el único trabajo de Picasso que se puede ver en la Argentina, en una colección pública. Pide que hagamos otro perfil de la mujer y que el artista no se va a enojar por eso.

Por detrás de la voz de la narradora, se escucha una música instrumental misteriosa. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

---

<sup>299</sup> Ibidem.





Pantalla con la obra “Mujer acostada”.

La última obra de esta sección se titula “Figura reclinada – formas externas”, de Henry Moore. El narrador empieza diciendo que los artistas, de a poco, fueron modificando las figuras humanas en las obras durante el recorrido hasta que se apartaron de la realidad. Esta obra es la que está más lejos del cuerpo humano. Comenta que Moore tomó la referencia del arte africano y precolombino para componer una figura femenina con huecos que, en realidad, no están presentes en una mujer de verdad. Explica que al artista se le ocurrió que los llenos y vacíos pueden estar presentes en las obras.

Por detrás de la voz del narrador, se escucha una música instrumental. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

La última pantalla de este recorrido es el desafío: los narradores hacen preguntas y nosotros tenemos que definir la obra más conveniente haciendo un click en la imagen correcta. Algunas de las preguntas son estas: Acá tenés tres esculturas “¿Cuál es la más clásica de las tres? De las pinturas que vemos ¿cuál es la figura que se parece a una estatua? ¿Qué obra fue pintada en una isla del Pacífico? ¿Cuál es la obra en la cual la misma mujer es vista en dos posiciones diferentes? ¿Cuál es la pintura que retrata un tema bíblico? ¿Cuál es la obra que más te gusta?”<sup>300</sup>

---

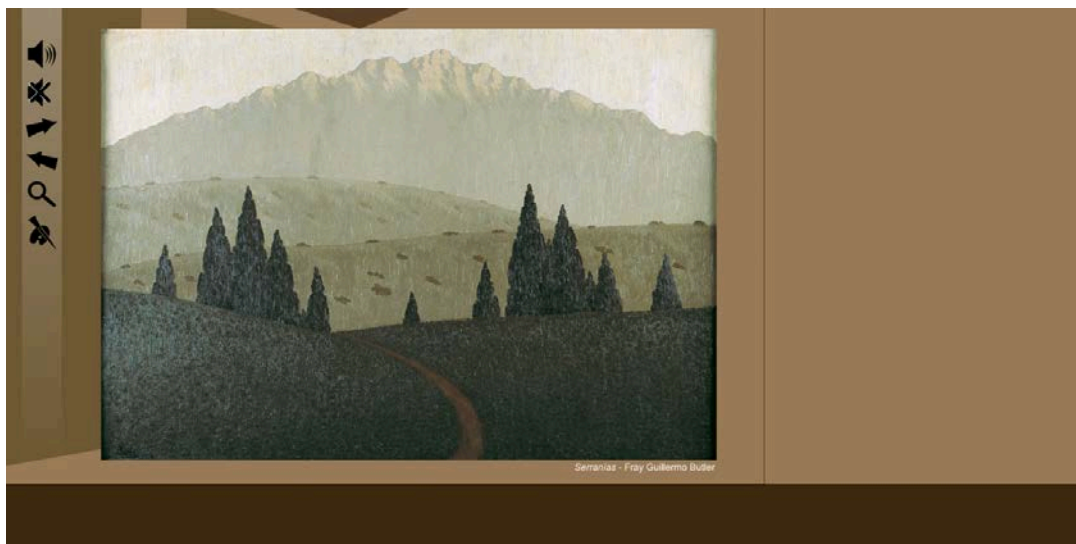
<sup>300</sup> Ibidem.

Todas las preguntas tienen respuestas completas, si uno se equivoca puede intentar nuevamente.

### 13.5.5. Paisajes

Este recorrido empieza con la voz del narrador que trata a la obra “Serranías”, de Fray Guillermo Butler. El narrador propone la siguiente pregunta inicial: “¿Si tu maestra te propone a dibujar o pintar un paisaje, vos qué hacés?”<sup>301</sup> La narración describe los tres planos de la obra y sus colores. El primero, las montañas rocosas sin nada de arbustos. El segundo, algunos arbustos representados por manchones verdes. El tercero, en primer plano, los árboles verde oscuro y un camino. La escena con las sierras cordobesas parece bastante silenciosa y transmite la sensación de calma, ya que no vemos personas, casas, o animales que podrían llegar a hacer ruido.

Por detrás de la voz del narrador, se escucha una música instrumental que también nos transmite calma. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.



Pantalla con la obra “Serranías”.

---

<sup>301</sup> Ibidem.

La segunda obra que vamos a ver se titula “Descanso en la huída al Egipto”, de Joachin Patinir. Se trata de un paisaje bíblico que enmarca la huída de María, José y el niño Jesús hacia el Egipto, ya que Herodes había mandado matar a todos los niños. En esta pintura, la narradora destaca que el autor puso énfasis en el paisaje porque las figuras de los personajes ocupan un espacio muy pequeño dentro del bastidor. Esta obra fue realizada hace unos quinientos años atrás, posee un paisaje con diferentes planos y detalles donde uno puede ver desde arriba toda la escena hasta el río abajo. Destacándose los colores verde oscuro y gris.

Por detrás de la voz de la narradora, se escucha una música instrumental. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

La tercera obra del recorrido se titula “Un alto en el camino”, de Prilidiano Pueyrredón. El narrador destaca el formato apaisado del bastidor y describe con detalles la escena de este alto en un lugar que parece ser la Pampa. Del lado izquierdo, una casita donde la gente come algo, el árbol Ombu, típico de la Pampa, con personas debajo descansando; la carroza con ruedas muy grandes y personas adentro. En realidad, esta escena, que parece ser de la Pampa no lo es. El narrador nos pregunta de dónde puede ser este paisaje y contesta que Pueyrredón realizó esta obra en la ciudad de Morón, cerca de la capital de Buenos Aires, hace unos cientocincuenta años atrás.

Por detrás de la voz del narrador, se escucha una música instrumental. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

La cuarta imagen que vamos a ver se titula “El bañado”, está hecha por Eduardo Sívori. La narradora compara el trabajo de Pueyrredón y el de Sívori. La manera de pintar es muy distinta: el primero era muy preciso, la pincelada del segundo es borrosa. Sívori no quiere retratar nada con precisión, pone énfasis en la mezcla de colores y pinceladas rápidas. Como dice el título, “el bañado” es una palabra que significa un terreno húmedo o un charco de agua. A través de preguntas, la narradora nos estimula a ver cada detalle de la obra. Por detrás de la voz de la narradora, se escucha una música instrumental. La

estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

La quinta imagen que vamos a ver es la obra “El riachuelo”, de Pio Collivadino. El narrador destaca que hasta ahora vimos imágenes de paisajes abiertos, con ríos, montañas, árboles y animales. “Ahora vamos a ver imágenes urbanas”<sup>302</sup>, dice él. Describe la vista panorámica explicando que el artista la pintó desde un lugar muy alto, y que le llevó mucho tiempo terminar la pintura. “A través de esta técnica de puntitos y rallitas de colores, Collivadino le da mucho movimiento a la pintura. A la vez, el paisaje está quieto, con los barcos inmóviles”<sup>303</sup>. El narrador termina la narración estimulando al espectador a intervenir y a reconocer el trabajo del artista: “¿Con tu mouse, podrías pintar algo así? Hummm... difícil, no?”<sup>304</sup> Por detrás de la voz del narrador, se escucha una música instrumental. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

La sexta imagen que vamos a ver se titula “Desde mi estudio”, de Lacámara. La narradora aclara que seguimos en el barrio de la Boca y que el paisaje se ve por el ventanal. El artista decidió pintar su lugar de trabajo y por la ventana se ve la ciudad. Se puede escuchar la narración de la pintura de forma detallada: los reflejos en el vidrio, la precisión de la pintura, los elementos decorativos. Luego, la narradora compara este tipo de paisaje con el que tenemos desde la vista de la ventana de la escuela, de un aula, o de la casa. Por detrás de la voz de la narradora, se escucha una música instrumental. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

La séptima imagen que veremos se titula “Piazza”, de Giorgio De Chirico. El narrador inicia diciendo que dejamos los paisajes de Buenos Aires y vamos a ver otro lugar. ¿Esta ciudad, te parece que existe?<sup>305</sup>, dice el narrador. El paisaje es muy extraño. Describe la imagen: una estatua con una espada en el centro de la plaza, dos hombres conversando

---

<sup>302</sup> Ibidem.

<sup>303</sup> Ibidem.

<sup>304</sup> Ibidem.

<sup>305</sup> Ibidem.

con sombras muy largas y el color del cielo es raro. El paisaje no parece ser real porque el artista alteró todos los colores, las luces y las dimensiones en esta pintura. Parece una ciudad medio fantasmal. La narración termina con las preguntas: “¿Para qué película este paisaje podría servir? ¿Cuál sería el argumento?”<sup>306</sup> Por detrás de la voz del narrador, se escucha una música instrumental misteriosa. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

La última imagen que vamos a ver es la obra “Ciudad”, de Xul Solar. La narradora comienza el relato diciendo que este paisaje es imposible de situar. Ofrece un pequeño panorama de lo que fue la obra de Xul Solar y describe a el artista, un artista argentino muy importante que pintaba pequeños cuadros, con seres inventados, rostros y objetos extraños, rectas, curvas, arcos, flechas, etc. Esta ciudad que estamos observando es bastante rara y posee personas caminando, rectas, figuras geométricas, el cielo es anaranjado y hay una especie de sol con nubes blancas. “Parece que esta ciudad salió de un cuento”<sup>307</sup>, dice ella. Luego pregunta: “¿Qué nombre le pondría a sus habitantes?”<sup>308</sup> Por detrás de la voz de la narradora, se escucha una música instrumental que se parece a un circo. La estructura estética y funcional de la pantalla es exactamente la misma del recorrido anterior.

La siguiente pantalla es el desafío, exactamente como los recorridos anteriores. Los narradores hacen preguntas y uno debe hacer click en la imagen correspondiente. Lamentablemente, no fue posible escuchar todas las preguntas del desafío porque se ha observado un error en el dispositivo que corta la narración. Sólo se pudo escuchar la primera pregunta: “¿Cuál te parece que es la ciudad más estafalaria que tenemos acá?”<sup>309</sup>

#### 13.5.6. Animales

---

<sup>306</sup> Ibidem.

<sup>307</sup> Ibidem.

<sup>308</sup> Ibidem.

<sup>309</sup> Ibidem.

Como se explicó en la introducción de este dispositivo, no se pudo analizar este recorrido.

Bajo mi punto de vista, podría hacer pequeñas consideraciones respecto a estos recorridos:

- a) la ausencia del crédito completo de las obras. Debajo de cada imagen sólo figura el nombre de la obra y el nombre del artista. No figuran las dimensiones ni la fecha de la obra. Son datos importantes en este nivel descriptivo.
- b) las intervenciones en las obras son siempre las mismas: la lupa, el pincel y la paleta de colores. Esto podría cansar el lector.
- c) habría que considerar la posibilidad de que el formato del dispositivo sea otro, quizás un libro de cuentos. Las narraciones son excelentes para los niños, se adapta mucho más a un formato de *audiolibro* que a uno de *foto audioguía*. Si cambiara el formato, este dispositivo también podría ser utilizado con el público que posee discapacidad visual.

FotoAudioguía MNBA	Trabajadores	Chicos	Retratos	Figura Humana	Paisajes	Animales	Observaciones
Recorrido inicial hasta llegar a los dispositivos	Complejo, accesos desde un link en las páginas de búsquedas en Internet. No hay unapresencia de un marco institucional, a pesar de que las obras pertenecen al museo.	Complejo, accesos desde un link en las páginas de búsquedas en Internet. No hay unapresencia de un marco institucional, a pesar de que las obras pertenecen al museo.	Complejo, accesos desde un link en las páginas de búsquedas en Internet. No hay unapresencia de un marco institucional, a pesar de que las obras pertenecen al museo.	Complejo, accesos desde un link en las páginas de búsquedas en Internet. No hay unapresencia de un marco institucional, a pesar de que las obras pertenecen al museo.	Complejo, accesos desde un link en las páginas de búsquedas en Internet. No hay unapresencia de un marco institucional, a pesar de que las obras pertenecen al museo.	Complejo, accesos desde un link en las páginas de búsquedas en Internet. No hay unapresencia de un marco institucional, a pesar de que las obras pertenecen al museo.	Todos los recorridos iniciales son complejos, no hay unapresencia de un marco institucional, a pesar de que las obras pertenecen al museo.
Público	Niños. No hay una indicación para que el dispositivo sea utilizado en las escuelas.	Niños. No hay una indicación para que el dispositivo sea utilizado en las escuelas.	Niños. No hay una indicación para que el dispositivo sea utilizado en las escuelas.	Niños. No hay una indicación para que el dispositivo sea utilizado en las escuelas.	Niños. No hay una indicación para que el dispositivo sea utilizado en las escuelas.	Niños. No hay una indicación para que el dispositivo sea utilizado en las escuelas.	Todos los dispositivos son para niños y no hay indicación de que sean utilizados en las escuelas.
Estructura organizativa	Entrada por el recorrido, audio que acompaña la imagen con una música clásica de fondo, posible intervención en la imagen, “el desafío”.	Entrada por el recorrido, audio que acompaña la imagen con una música clásica de fondo, posible intervención en la imagen, “el desafío”.	Entrada por el recorrido, audio que acompaña la imagen con una música clásica de fondo, posible intervención en la imagen, “el desafío”.	Entrada por el recorrido, audio que acompaña la imagen con una música clásica de fondo, posible intervención en la imagen, “el desafío”.	Entrada por el recorrido, audio que acompaña la imagen con una música clásica de fondo, posible intervención en la imagen, “el desafío”.	No se pudo analizar.	En su mayoría la estructura organizativa es la misma.

FotoAudioguía MNBA	Trabajadores	Chicos	Retratos	Figura Humana
Entradapor los recorridos	Rectángulomarronclaroy fragmentosmarronoscuropesimulanlasparedes del museo. Botones al ladoizquierdopara la intervención en la imagen. Ausencia de un marcoinstitucional.	Rectángulomarronclaroy fragmentosmarronoscuropesimulanlasparedes del museo. Botones al ladoizquierdopara la intervención en la imagen. Ausencia de un marcoinstitucional.	Rectángulomarronclaroy fragmentosmarronoscuropesimulanlasparedes del museo. Botones al ladoizquierdopara la intervención en la imagen. Ausencia de un marcoinstitucional.	Rectángulomarronclaroy fragmentosmarronoscuropesimulanlasparedes del museo. Botones al ladoizquierdopara la intervención en la imagen. Ausencia de un marcoinstitucional.
RecursosInteractivos	La intervención con la lupa y pincelesesmuysencilla. El audio esinteresante y despiertacuriosidad. Para lograrrealizar “el desafío” esnecesariohaberescuchadotodo el recorrido.	La intervención con la lupa y pincelesesmuysencilla. El audio esinteresante y despiertacuriosidad. Para lograrrealizar “el desafío” esnecesariohaberescuchadotodo el recorrido.	La intervención con la lupa y pincelesesmuysencilla. El audio esinteresante y despiertacuriosidad. Para lograrrealizar “el desafío” esnecesariohaberescuchadotodo el recorrido.	La intervención con la lupa y pincelesesmuysencilla. El audio esinteresante y despiertacuriosidad. Para lograrrealizar “el desafío” esnecesariohaberescuchadotodo el recorrido.
Imagen y sonido	SI. No hay videos.	SI. No hay videos.	SI. No hay videos.	SI. No hay videos.
Juegos	SI. En la intervención con la lupa y pinceles no hay vencedores o perdedores. En el desafíoounodebecontestarbien, sino no hay forma de seguir.	SI. En la intervención con la lupa y pinceles no hay vencedores o perdedores. En el desafíoounodebecontestarbien, sino no hay forma de seguir.	SI. En la intervención con la lupa y pinceles no hay vencedores o perdedores. En el desafíoounodebecontestarbien, sino no hay forma de seguir.	SI. En la intervención con la lupa y pinceles no hay vencedores o perdedores. En el desafíoounodebecontestarbien, sino no hay forma de seguir.





FotoAudioguía MNBA	Trabajadores	Chicos	Retratos	Figura Humana	Paisajes	Animales	Observaciones
Material paradocentes	NO.	NO.	NO.	NO.	NO.	No se pudo analizar.	En su mayoría no posee material paradocentes.
Profundización, ampliación de la temática abordada, estímulo a la investigación.	Profundiza la descripción de las obras en la temática abordada.	Profundiza la descripción de las obras en la temática abordada.	Profundiza la descripción de las obras en la temática abordada.	Profundiza la descripción de las obras en la temática abordada.	Profundiza la descripción de las obras en la temática abordada.	No se pudo analizar.	En su mayoría profundiza la descripción de las obras abordadas.
Tipos de textos	Textodescriptivo. Bajonivel de complejidad.	Textodescriptivo. Bajonivel de complejidad.	Textodescriptivo. Bajonivel de complejidad.	Textodescriptivo. Bajonivel de complejidad.	Textodescriptivo. Bajonivel de complejidad.	No se pudo analizar.	En su mayoría posee textos descriptivos con bajonivel de complejidad.
Posibles lectores de los textos escritos según los niveles de Abigail Housen (1-5)	Descriptivo (1), Constructivo (2).	Descriptivo (1), Constructivo (2).	Descriptivo (1), Constructivo (2).	Descriptivo (1), Constructivo (2).	Descriptivo (1), Constructivo (2).	No se pudo analizar.	En su mayoría es apto para los niveles 1-2.
Principios pedagógicos de Paulo Freire	Informa, contextualiza, profundiza la temática abordada pero no la amplía. El recorrido no lleva a otros links o vínculos con otras áreas.	Informa, contextualiza, profundiza la temática abordada pero no la amplía. El recorrido no lleva a otros links o vínculos con otras áreas.	Informa, contextualiza, profundiza la temática abordada pero no la amplía. El recorrido no lleva a otros links o vínculos con otras áreas.	Informa, contextualiza, profundiza la temática abordada pero no la amplía. El recorrido no lleva a otros links o vínculos con otras áreas.	Informa, contextualiza, profundiza la temática abordada pero no la amplía. El recorrido no lleva a otros links o vínculos con otras áreas.	No se pudo analizar.	En su mayoría informa, contextualiza, profundiza la temática abordada pero no la amplía.

Foto audioguía MNBA	Trabajadores	Chicos	Retratos	Figura Humana	Paisajes	Animales	Observaciones
Rasgos temáticos	Trabaja la temática de los trabajadores. Obras de la colección permanente del Museo Nacional de Bellas Artes.	Trabaja la temática de la niñez. Obras de la colección permanente del Museo Nacional de Bellas Artes.	Trabaja los retratos. Obras de la colección permanente del Museo Nacional de Bellas Artes.	Trabaja la figura humana. Obras de la colección permanente del Museo Nacional de Bellas Artes.	Trabaja el paisaje. Obras de la colección permanente del Museo Nacional de Bellas Artes.	No se pudo analizar.	Cada dispositivo posee una temática diferente.
Rasgos retóricos	Estructura muy sencilla, funcional e interactiva.	Estructura muy sencilla, funcional e interactiva.	Estructura muy sencilla, funcional e interactiva.	Estructura muy sencilla, funcional e interactiva.	Estructura muy sencilla, funcional e interactiva.	No se pudo analizar.	En su mayoría posee estructura muy sencilla, funcional e interactiva.
Rasgos enunciativos	Compatibilidad con el público: el audio explicativo y las interacciones coinciden con el nivel del lector (niños).	Compatibilidad con el público: el audio explicativo y las interacciones coinciden con el nivel del lector (niños).	Compatibilidad con el público: el audio explicativo y las interacciones coinciden con el nivel del lector (niños).	Compatibilidad con el público: el audio explicativo y las interacciones coinciden con el nivel del lector (niños).	Compatibilidad con el público: el audio explicativo y las interacciones coinciden con el nivel del lector (niños).	No se pudo analizar.	En su mayoría es compatible con el público.

Dispositivos del Itaú Cultural	Arte Efímera	¿Esto es una foto?	Academicismo: misión imperdible	¿Esto es arte?	Modernismo paso a paso	Artistas viajeros	Observaciones
Recorrido inicial hasta llegar a los dispositivos	Complejo. Presencia de un marco institucional.	Sencillo, una vez que ya se encontró el primer dispositivo. Presencia de un marco institucional.	Sencillo, una vez que ya se encontró el primer dispositivo. Presencia de un marco institucional.	Sencillo, una vez que ya se encontró el primer dispositivo. Presencia de un marco institucional.	Sencillo, una vez que ya se encontró el primer dispositivo. Presencia de un marco institucional.	Sencillo, una vez que ya se encontró el primer dispositivo. Presencia de un marco institucional.	En su mayoría es sencillo encontrar los dispositivos. Presentan un marco institucional.
Público en general	No especificado.	No especificado.	No especificado.	No especificado.	No especificado.	No especificado.	El Itaú Cultural no destina los dispositivos a ningún público específico. Estas variables son parte del análisis.
Estructura organizativa	Introducción, página inicial, ingreso a partir de los nombres de artistas, botones o herramientas, animaciones y juegos.	Introducción, página inicial, ingreso a partir de las imágenes, botones y herramientas, animaciones y juegos.	Introducción, página inicial, botones o herramientas.	Introducción, página inicial, botones o herramientas, animaciones o juegos.	Introducción, página inicial, ingreso a partir de los temas centrales ingreso a partir de las imágenes, botones y herramientas, juegos.	Introducción, página inicial y entradas, botones o herramientas, juegos.	En su mayoría los dispositivos presentan: introducción, página inicial, ingreso a partir de los nombres de artistas, botones o herramientas, animaciones y juegos.
Introducción	Colores fuertes, dinámica, interactiva, revela el contenido que se va a ver enseguida.	Dinámica, interactiva, revela el contenido que se va a ver enseguida.	Se presenta la consigna del dispositivo: hay una misión que el lector deberá cumplir.	Colores fuertes, dinámica, revela el contenido que se va a ver enseguida.	Colores fuertes, dinámico, narrado. Revela el contenido que se va a ver enseguida.	Dinámica, interactiva, revela el contenido que se va a ver enseguida.	En su mayoría la introducción es dinámica, interactiva y revela el contenido que se va a ver enseguida.

Dispositivos del Itaú Cultural	Arte Efímera	¿Esto es una foto?	Academicismo: misión imperdible	¿Esto es arte?	Modernismo paso a paso	Artistas viajeros	Observaciones
Página inicial	Sigue la misma estética de la introducción, fácilmente identificable e interactiva.	Sigue la misma estética de la introducción, fácilmente identificable e interactiva.	Demanda un esfuerzo encontrar todos los botones, interactivo. Sigue la misma estética de la introducción.	Sigue la misma estética de la introducción, fácilmente identificable e interactiva.	Sigue la misma estética de la introducción, fácilmente identificable e interactiva.	Los botones no son fácilmente identificables, es interactivo. Sigue la misma estética de la introducción.	En su mayoría posee la misma estética de la introducción, fácilmente identificable e interactiva.
Ingreso	A través de los nombres de los artistas.	A través de las imágenes.	A través de las imágenes del paisaje.	A través de las preguntas.	A través de los temas centrales.	A través de los artistas, por medio de imágenes (ubicadas en una línea de tiempo)	El ingreso es variable.
Botones o herramientas	Funcional, fácilmente identificable e interactivo.	Funcional, fácilmente identificable e interactivo.	Funcional e interactivo. Difícil de identificar, uno debe encontrar los botones.	Funcional, interactivo. Exceso de colores en los textos y un movimiento que perjudica la lectura.	Funcional, fácilmente identificable e interactivo.	Funcional, interactivo.	En su mayoría funcional, fácilmente identificable e interactivo.
Animaciones	SI. No hay vencedores o perdedores, busca la interacción.	SI. No hay vencedores o perdedores, busca la interacción.	NO.	SI. A veces son interactivas.	SI. Animaciones y juegos con textos narrados. No hay vencedores o perdedores, busca la interacción.	NO.	En su mayoría posee animaciones.
Juegos	SI. No hay vencedores o perdedores, busca la interacción.	SI. No hay vencedores o perdedores, busca la interacción.	SI. El dispositivo es el juego.	NO.	SI. Animaciones y juegos con textos narrados. No hay vencedores o perdedores, busca la interacción.	SI.	En su mayoría posee juegos, no hay vencedores o perdedores, busca la interacción.

Dispositivos del Itaú Cultural	Arte Efímera	¿Esto es una foto?	Academicismo: misión imperdible	¿Esto es arte?	Modernismo paso a paso	Artistas viajeros	Observaciones
Profundización, ampliación de la temática abordada, estímulo a la investigación	SI. ( <i>Libros, Links, Para dar clase</i> ). El Itaú Cultural no se responsabiliza por el contenido de otras instituciones.	SI. ( <i>Para saber más</i> ). El Itaú Cultural no se responsabiliza por el contenido de otras instituciones.	SI. ( <i>Para saber más</i> ). El Itaú Cultural no se responsabiliza por el contenido de otras instituciones.	NO.	SI. ( <i>Quien busca encuentra, Para saber más</i> ) El Itaú Cultural no se responsabiliza por el contenido de otras instituciones.	SI. ( <i>Quien busca encuentra</i> ). El Itaú Cultural no se responsabiliza por el contenido de otras instituciones.	En su mayoría profundiza, amplía la temática abordada y estimula a la investigación.

Material para docentes	SI. Informa que el dispositivo puede ser utilizado como herramienta de apoyo en clases. Explica el contenido del dispositivo. Presencia de una tabla que relaciona Arte Efímero con contenido escolar, sobretodo en la materia de Historia.	SI. Aclara la inexistencia de la disciplina Fotografía en escuelas primarias o secundarias. Explica que la fotografía puede ser utilizada como recurso artístico, destaca las cuestiones pertinentes abordadas en cada tema del dispositivo.	SI. Informa que el juego puede ser utilizado como herramienta de apoyo en clases, presenta los principales conceptos y obras del arte académico de Brasil.	NO.	SI. Informa que el dispositivo puede ser utilizado como herramienta de apoyo en clases. Presencia de los contenidos del dispositivo por: palabras-claves, artistas y obras, explicación de los movimientos artísticos.	SI. Informa que el dispositivo puede ser utilizado como herramienta de apoyo en clases. Explica el contenido del dispositivo. Presencia de una tabla que relaciona el contenido del dispositivo al contenido escolar. La tabla presenta: la estructura del programa, contenidos generales (relacionados a la materia de Historia), conceptos abordados por el dispositivo, obras seleccionadas.	En su mayoría posee material para docentes e informa que el dispositivo puede ser utilizado como herramienta de apoyo en clases.
Dispositivos del Itaú Cultural	Arte Efímera	¿Esto es una foto?	Academicismo: misión imperdible	¿Esto es arte?	Modernismo paso a paso	Artistas viajeros	Observaciones
Tipos de textos	Textos informativos y textos críticos con alto nivel de complejidad. Preocupación por el contenido, fuentes, créditos.	Textos informativos y textos explicativos con nivel intermedio de complejidad. Preocupación por el contenido, fuentes, créditos.	Textos informativos y textos explicativos con nivel intermedio de complejidad. Preocupación por el contenido, fuentes, créditos.	Textos informativos y textos explicativos con nivel bajo e intermedio de complejidad. Preocupación por el contenido, fuentes, créditos.	Textos narrados con bajo nivel de complejidad. Los textos escritos también son de bajo nivel de complejidad. Preocupación por el contenido, fuentes, créditos.	Textos informativos y textos críticos con alto nivel de complejidad. Preocupación por el contenido, fuentes, créditos.	En su mayoría el dispositivo presenta textos informativos y críticos con alto nivel de complejidad. Presenta una preocupación por el contenido, cita fuentes y créditos.

Posibles lectores de los textos escritos según los niveles de Abigail Housen (1-5)	Clasificatorio (3) Interpretativo (4) Recreativo (5)	Descriptivo (1) Constructivo (2) Clasificatorio (3)	Clasificatorio (3) Interpretativo (4)	Descriptivo (1) Constructivo (2) Clasificatorio (3)	Descriptivo (1) Constructivo (2) Clasificatorio (3)	Clasificatorio (3) Interpretativo (4) Recreativo (5)	La mitad de los dispositivos es apropiada para los niveles de 1-3, la otra mitad es apropiada para los niveles de 3-5.
Principios pedagógicos de Paulo Freire	Informa, contextualiza, profundiza y amplía la temática abordada. Incompatibilidad con el público.	Informa, contextualiza, profundiza y amplía la temática abordada. Compatibilidad con el público.	Informa, contextualiza, profundiza y amplía la temática abordada. Incompatibilidad con el público.	Informa, contextualiza, pero no profundiza o amplía las temáticas abordadas.	Informa, contextualiza, profundiza y amplía la temática abordada. Compatibilidad con el público.	Informa, contextualiza, profundiza y amplía la temática abordada. Incompatibilidad con el público.	En su mayoría alejado de los principios por la pedagogía y crítica de Paulo Freire.
Rasgos temáticos	Arte efímero: artistas de Brasil de las décadas de 60 y 70.	Fotografía: obras de artistas brasileños de diferentes épocas.	Obras académicas brasileñas.	Preguntas frecuentes en el mundo artístico.	Arte Moderno en Brasil.	El registro de artistas que visitaron Brasil entre el siglo XVI y XIX.	Cada dispositivo presenta una temática diferente.
Rasgos retóricos	Interactivo, fácilmente identificable, funcional. División por artistas/vida/obra comentada/crítica.	Interactivo, fácilmente identificable, funcional.	Interactivo, funcional.	Interactivo, funcional. El diseño es confuso. Exceso de colores.	Interactivo, fácilmente identificable, funcional.	Interactivo, funcional. El diseño es confuso. Los colores del fondo de pantalla interfieren con la lectura.	En su mayoría interactivo, fácilmente identificable y funcional.
Dispositivos del Itaú Cultural	Arte Efímera	¿Esto es una foto?	Academicismo: misión imperdible	¿Esto es arte?	Modernismo paso a paso	Artistas viajeros	Observaciones
Rasgos enunciativos	Incompatibilidad con el público: los textos escritos exigen una comprensión compleja de parte del lector. Este lector no necesita jugar para comprender aún	Compatibilidad con el público: las actividades y juegos coinciden con el nivel del lector.	Incompatibilidad con el público: los textos escritos exigen una comprensión compleja de parte del lector. El dispositivo, al ser un juego, está más apuntado a	Compatibilidad con el público: las animaciones coinciden con el nivel del lector.	Compatibilidad con el público: las animaciones coinciden con el nivel del lector.	Incompatibilidad con el público: los textos escritos exigen una comprensión compleja de parte del lector. Este lector no necesita jugar para comprender aún	La mitad de los dispositivos es compatible con el público, la otra mitad es incompatible.



	más sobre la obra. Sin embargo, un lector de menor nivel de comprensión sólo puede jugar, pero tampoco entenderá la complejidad de la obra.		un niño o adolescente.			más sobre la obra. Sin embargo, un lector de menor nivel de comprensión sólo puede jugar, pero tampoco entenderá la complejidad de la obra.	
--	---	--	------------------------	--	--	---	--

Dispositivos del MACRO	Manual y práctica CAJA TIPOGRÁFICA para armar poemas visuales	¿Por qué son tan geniales?	Otiuras	Recolecta	Conversación sobre la hierba	Vivo-dito	Observaciones
Recorrido inicial hasta llegar a los dispositivos	Intermedio. Hace falta conocer la página del proyecto o entrar por el museo MACRO. Presencia de un marco institucional.	Sencillo, una vez que ya se encontró el primer dispositivo. Presencia de un marco institucional.	Sencillo, una vez que ya se encontró el primer dispositivo. Presencia de un marco institucional.	Sencillo, una vez que ya se encontró el primer dispositivo. Presencia de un marco institucional.	Sencillo, una vez que ya se encontró el primer dispositivo. Presencia de un marco institucional.	Sencillo, una vez que ya se encontró el primer dispositivo. Presencia de un marco institucional.	En su mayoría sencillo una vez que se encontró el primer dispositivo. Presencia de un marco institucional.
Público en general	Niños y adolescentes.	Niños y adolescentes.	Niños y adolescentes.	Niños y adolescentes.	Niños y adolescentes.	Niños y adolescentes.	El MACRO no destina los dispositivos a ningún público específico. Sin embargo, el proyecto está dirigido a la Secundaria.
Estructura organizativa	Entrada por autor, obras, temáticas y recursos interactivos.	Entrada por autor, obras, temáticas y recursos interactivos.	Entrada por autor, obras, temáticas y recursos interactivos.	Entrada por autor, obras, temáticas y recursos interactivos.	Entrada por autor, obras, temáticas y recursos interactivos.	Entrada por autor, obras, temáticas y recursos interactivos.	Todos los dispositivos poseen la misma estructura organizativa.
Entrada por autor	Fondo blanco, presencia de triángulos y nombres de autores por orden alfabético. Estructura fija. Presencia de un marco institucional.	Fondo blanco, presencia de triángulos y nombres de autores por orden alfabético. Estructura fija. Presencia de un marco institucional.	Fondo blanco, presencia de triángulos y nombres de autores por orden alfabético. Estructura fija. Presencia de un marco institucional.	Fondo blanco, presencia de triángulos y nombres de autores por orden alfabético. Estructura fija. Presencia de un marco institucional.	Fondo blanco, presencia de triángulos y nombres de autores por orden alfabético. Estructura fija. Presencia de un marco institucional.	Fondo blanco, presencia de triángulos y nombres de autores por orden alfabético. Estructura fija. Presencia de un marco institucional.	Todos los dispositivos poseen la misma entrada por autor.

Dispositivos del MACRO	Manual y práctica CAJA TIPOGRÁFICA para armar poemas visuales	¿Por qué son tan geniales?	Otiuras	Recolecta	Conversación sobre la hierba	Vivo-dito	Observaciones
Entrada por obras	Sigue la misma estética de la entrada por autor. Crédito, imagen y breve descripción de la obra. Presencia del marco institucional.	Sigue la misma estética de la entrada por autor. Crédito, imagen y breve descripción de la obra. Presencia del marco institucional.	Sigue la misma estética de la entrada por autor. Crédito, imagen y breve descripción de la obra. Presencia del marco institucional.	Sigue la misma estética de la entrada por autor. Crédito, imagen y breve descripción de la obra. Presencia del marco institucional.	Sigue la misma estética de la entrada por autor. Crédito, imagen y breve descripción de la obra. Presencia del marco institucional.	Sigue la misma estética de la entrada por autor. Crédito, imagen y breve descripción de la obra. Presencia del marco institucional.	Todos los dispositivos poseen la misma entrada por obras.
Temáticas	A través del tema Arte y Espacios. Ordenado, formato de cuadrados, título de la obra y año.	A través del tema Arte y Espacios. Ordenado, formato de cuadrados, título de la obra y año.	A través del tema Arte y Espacios. Ordenado, formato de cuadrados, título de la obra y año.	A través del tema Arte y Espacios. Ordenado, formato de cuadrados, título de la obra y año.	A través del tema Arte y Espacios. Ordenado, formato de cuadrados, título de la obra y año.	A través del tema Arte y Espacios. Ordenado, formato de cuadrados, título de la obra y año.	Todos los dispositivos poseen la misma temática.
Recursos Interactivos	Sencillo, funcional, fácilmente identificable e interactivo.	Sencillo, funcional, fácilmente identificable e interactivo.	Sencillo, funcional, interactivo. Recurso pobre para la obra: entretenimiento.	Sencillo, funcional, no es interactivo. No es específico de instalación.	Sencillo, funcional, interactivo. Recurso pobre para la obra: entretenimiento. No es específico de escultura, ni tampoco crítica a los mandatos sociales o la moda.	Sencillo, funcional, no es interactivo. No es específico de acción social.	En su mayoría sencillo, funcional e interactivo. No trabajan la especificidad de la obra.
Video y sonido	NO.	NO.	NO.	SI.	NO.	SI.	En su mayoría no posee video y sonido.
Juegos	SI. No hay vencedores o perdedores, busca la interacción.	SI. No hay vencedores o perdedores, busca la interacción.	SI. Se puede perder porque hay una sumatoria de puntos.	NO.	SI. Se puede perder porque hay una sumatoria de puntos.	NO.	En su mayoría posee juegos.

Dispositivos del MACRO	Manual y práctica CAJA TIPOGRÁFICA para armar poemas visuales	¿Por qué son tan geniales?	Otiuras	Recolecta	Conversación sobre la hierba	Vivo-dito	Observaciones
Profundización, ampliación de la temática abordada, estímulo a la investigación	NO.	NO.	NO.	NO.	NO.	NO.	Ningún dispositivo profundiza, amplía o estimula a la investigación.
Material para docentes	SI. <i>Modelo 1-1-</i>	SI. <i>Modelo 1-1-</i>	SI. <i>Modelo 1-1-</i>	SI. <i>Modelo 1-1-</i>	SI. <i>Modelo 1-1-</i>	SI. <i>Modelo 1-1-</i>	Todos los dispositivos poseen el material para docentes según el <i>Modelo 1-1-</i> El material no es específico de cada dispositivo.

Dispositivos del MACRO	Manual y práctica CAJA TIPOGRÁFICA para armar poemas visuales	¿Por qué son tan geniales?	Otiuras	Recolecta	Conversación sobre la hierba	Vivo-dito	Observaciones
Tipos de textos	Texto informativo, explicativo e interpretativo. Bajo nivel de complejidad.	Texto informativo, explicativo e interpretativo. Bajo nivel de complejidad.	Texto informativo, explicativo e interpretativo. Bajo nivel de complejidad.	Texto informativo, explicativo e interpretativo. Bajo nivel de complejidad.	Texto informativo, explicativo e interpretativo. Bajo nivel de complejidad.	Texto informativo, explicativo e interpretativo. Bajo nivel de complejidad.	Todos los textos son explicativos e interpretativos, poseen bajo nivel de complejidad.

Posibles lectores de los textos escritos según los niveles de Abigail Housen (1-5)	Descriptivo (1) Constructivo (2)	Descriptivo (1) Constructivo (2)	Descriptivo (1) Constructivo (2)	Descriptivo (1) Constructivo (2)	Descriptivo (1) Constructivo (2)	Descriptivo (1) Constructivo (2)	Todos los dispositivos son apropiados para los niveles 1 y 2.
Principios pedagógicos de Paulo Freire	Informa, contextualiza. No profundiza o amplía la temática abordada. Podría estar mejor desarrollado para el público de la Secundaria.	Informa, contextualiza. No profundiza o amplía la temática abordada. Podría estar mejor desarrollado para el público de la Secundaria.	Informa, contextualiza. No profundiza o amplía la temática abordada. Podría estar mejor desarrollado para el público de la Secundaria.	Informa, contextualiza. No profundiza o amplía la temática abordada. Podría estar mejor desarrollado para el público de la Secundaria.	Informa, contextualiza. No profundiza o amplía la temática abordada. Podría estar mejor desarrollado para el público de la Secundaria.	Informa, contextualiza. No profundiza o amplía la temática abordada. Podría estar mejor desarrollado para el público de la Secundaria.	Todos los dispositivos informan, contextualizan pero no profundizan o amplían la temática abordada.
Rasgos temáticos	Interactividad de la obra.	Intervención en la ciudad de Bs. As., arte pop.	Intimidación, alusión al HIV/Sida, años 90.	Instalación, situación de marginalidad en contraposición al barrio de la Recoleta.	Escultura, crítica contra la moda y mandatos sociales.	Acción social.	Los dispositivos poseen temáticas variadas.
Rasgos retóricos	Estructura muy sencilla, funcional e interactiva.	Estructura muy sencilla, funcional e interactiva.	Estructura muy sencilla, funcional e interactiva.	Estructura muy sencilla, funcional, no es interactivo.	Estructura muy sencilla, funcional e interactiva.	Estructura muy sencilla, funcional, no es interactivo.	En su mayoría la estructura es muy sencilla, funcional e interactiva.
Dispositivos del MACRO	Manual y práctica CAJA TIPOGRÁFICA para armar poemas visuales	¿Por qué son tan geniales?	Otiuras	Recolecta	Conversación sobre la hierba	Vivo-dito	Observaciones
Rasgos enunciativos	Compatibilidad con el público: el texto explicativo y el juego coinciden con el nivel del lector.	Compatibilidad con el público: el texto explicativo y el juego coinciden con el nivel del lector.	Compatibilidad con el público: el texto explicativo y el juego coinciden con el nivel del lector. Sin embargo, el juego no explora	Compatibilidad con el público: el texto explicativo y las imágenes en formato de video coinciden con el nivel del lector.	Compatibilidad con el público: el texto explicativo y el juego coinciden con el nivel del lector. Sin embargo, el juego no explora la potencialidad de la	Compatibilidad con el público: el texto explicativo y las imágenes en formato de video coinciden con el nivel del lector.	Todos los dispositivos son compatibles con el público.

			la potencialidad de la obra.		obra.		
--	--	--	---------------------------------	--	-------	--	--

Dispositivos de la PINACOTECA	Símbolos	Dominó Interpretativo	Palabras	Dominó Tradicional	Juego de la Memoria	Cadáver Exquisito	Rompecabezas
Recorrido inicial hasta llegar a los dispositivos	Sencillo, acceso desde la página inicial. Presencia de un marco institucional.	Sencillo, acceso desde la página inicial. Presencia de un marco institucional.	Sencillo, acceso desde la página inicial. Presencia de un marco institucional.	Sencillo, acceso desde la página inicial. Presencia de un marco institucional.	Sencillo, acceso desde la página inicial. Presencia de un marco institucional.	Sencillo, acceso desde la página inicial. Presencia de un marco institucional.	Sencillo, acceso desde la página inicial. Presencia de un marco institucional.
Público	Niños y adolescentes. (Dispositivo indicado para la enseñanza en las escuelas)	Niños y adolescentes. (Dispositivo indicado para la enseñanza en las escuelas)	Niños y adolescentes. (Dispositivo indicado para la enseñanza en las escuelas)	Niños y adolescentes. (Público no indicado por la institución)	Niños y adolescentes. (Público no indicado por la institución)	Niños y adolescentes. (Público no indicado por la institución)	Niños y adolescentes. (Público no indicado por la institución)
Estructura organizativa	Consigna inicial, botón “jugar”, difusión del resultado a través de las redes sociales. Asociación entre expresiones comunes e imágenes de obras del museo.	Consigna inicial, botón “jugar”, alteración de las reglas del juego original. Asociación entre imágenes de obras del museo y palabras.	Consigna inicial, botón “jugar”, alteración de las reglas del juego original. Asociación entre imágenes de obras del museo y palabras.	Consigna inicial, botón “jugar”, no hay alteración de las reglas del juego original. Remplazo de los números del juego original por imágenes de obras del museo.	Consigna inicial, botón “jugar”, no hay alteración de las reglas del juego original. Uso de imágenes de obras del museo.	Consigna inicial, botón “jugar”, alteración de las reglas del juego original. Uso de fragmentos de imágenes de obras del museo.	Consigna inicial, botón “jugar”, alteración de las reglas del juego original. Uso de imágenes de obras del museo.
Entrada por el nombre del juego	Rectángulo blanco sobre fondo negro. Detalles en color gris. Imagen al centro del rectángulo. Ausencia de un marco institucional.	Rectángulo blanco sobre fondo negro. Simula el juego original. Ausencia de un marco institucional.	Rectángulo blanco sobre fondo negro. Detalles en color gris. Ausencia de un marco institucional.	Rectángulo blanco sobre fondo negro. Simula el juego original. Ausencia de un marco institucional.	Rectángulo blanco sobre fondo negro. Simula el juego original. Ausencia de un marco institucional.	Rectángulo blanco sobre fondo negro. Detalles en color gris. Fragmentos de imágenes al centro del rectángulo. Ausencia de un marco institucional.	Rectángulo blanco sobre fondo negro. Detalles en color gris y azul. Fragmentos de imágenes a la derecha de la pantalla. Composición del rompecabezas en la zona central del rectángulo. Ausencia de un marco institucional.
Dispositivos de la	Símbolos	Dominó	Palabras	Dominó	Juego de la	Cadáver	Rompecabezas



PINACOTECA		Interpretativo		Tradicional	Memoria	Exquisito	
Recursos Interactivos	Juego: sencillo e interactivo. Los comentarios son muy superficiales para la obra.	Juego: sencillo e interactivo. Podría ser cualquier otra imagen que no fuese del museo.	Juego: sencillo e interactivo. Las palabras son muy abstractas, no trabajan aspectos estéticos de las obras, con lo cual la relación es muy subjetiva.	Juego: sencillo e interactivo. Podría ser cualquier otra imagen que no fuese del museo. Entretenimiento.	Juego: sencillo e interactivo. Podría ser cualquier otra imagen que no fuese del museo. Entretenimiento.	Juego: sencillo e interactivo. Podría ser cualquier otra imagen que no fuese del museo. Entretenimiento.	Juego: es complejo armar el rompecabezas con tan poco tiempo; interactivo. Podría ser cualquier otra imagen que no fuese del museo. Entretenimiento.
Video y sonido	NO.	NO.	NO.	NO.	NO.	NO.	NO.
Juegos	SI. No hay vencedores ni perdedores, busca la interacción.	SI. No hay vencedores ni perdedores, busca la interacción.	SI. No hay vencedores ni perdedores, busca la interacción.	SI. Se puede perder porque depende del número de piezas del adversario.	SI. No hay vencedores ni perdedores, busca la interacción.	SI. No hay vencedores ni perdedores, busca la interacción.	SI. No hay vencedores ni perdedores, busca la interacción.
Material para docentes	NO.	NO.	NO.	NO.	NO.	NO.	NO.
Dispositivos de la PINACOTECA	Símbolos	Dominó Interpretativo	Palabras	Dominó Tradicional	Juego de la Memoria	Cadáver Exquisito	Rompecabezas

Profundización, ampliación de la temática abordada, estímulo a la investigación.	NO.	NO.	NO.	NO.	NO.	NO.	NO.
Tipos de textos	Texto informativo, e interpretativo. Bajo nivel de complejidad.	Texto informativo e interpretativo. Bajo nivel de complejidad.	Texto informativo e interpretativo. Bajo nivel de complejidad.	Texto informativo. Bajo nivel de complejidad.	Texto informativo. Bajo nivel de complejidad.	Texto informativo. Bajo nivel de complejidad.	Texto informativo. Bajo nivel de complejidad.
Posibles lectores de los textos escritos según los niveles de Abigail Housen (1-5)	Descriptivo (1), Constructivo (2).	Descriptivo (1), Constructivo (2).	Descriptivo (1), Constructivo (2).	Descriptivo (1)	Descriptivo (1)	Descriptivo (1)	Descriptivo (1)
Principios pedagógicos de Paulo Freire	Informa pero no contextualiza. No profundiza o amplía la temática abordada. Podría estar mejor desarrollado para el público de la escuela.	Informa pero no contextualiza. No profundiza o amplía la temática abordada. Podría estar mejor desarrollado para el público de la escuela.	Informa pero no contextualiza. No profundiza o amplía la temática abordada. Podría estar mejor desarrollado para el público de la escuela.	Informa pero no contextualiza. No profundiza o amplía la temática abordada.	Informa pero no contextualiza. No profundiza o amplía la temática abordada.	Informa pero no contextualiza. No profundiza o amplía la temática abordada.	Informa pero no contextualiza. No profundiza o amplía la temática abordada.
Rasgos temáticos	Exposición: Arte Brasileño: una historia de la Pinacoteca del Estado de SP.	Exposición: Arte Brasileño: una historia de la Pinacoteca del Estado de SP.	Exposición: Arte Brasileño: una historia de la Pinacoteca del Estado de SP.	Exposición: Arte Brasileño: una historia de la Pinacoteca del Estado de SP.	Exposición: Arte Brasileño: una historia de la Pinacoteca del Estado de SP.	Exposición: Arte Brasileño: una historia de la Pinacoteca del Estado de SP.	Exposición: Arte Brasileño: una historia de la Pinacoteca del Estado de SP.
Dispositivos de la PINACOTECA	Símbolos	Dominó Interpretativo	Palabras	Dominó Tradicional	Juego de la Memoria	Cadáver Exquisito	Rompecabezas
Rasgos retóricos	Estructura muy	Estructura muy	Estructura muy	Estructura muy	Estructura muy	Estructura muy	Estructura muy

	sencilla, funcional e interactiva.	sencilla, funcional e interactiva.	sencilla, funcional e interactiva.	sencilla, funcional, interactiva.	sencilla, funcional e interactiva.	sencilla, funcional, interactiva.	sencilla, funcional, interactiva.
Rasgos enunciativos	Compatibilidad con el público: el texto explicativo y el juego coinciden con el nivel del lector (primaria). Incompatibilidad con el público, si consideramos que el público está en la secundaria.	Compatibilidad con el público: el texto explicativo y el juego coinciden con el nivel del lector (primaria). Incompatibilidad con el público, si consideramos que el público está en la secundaria.	Compatibilidad con el público: el texto explicativo y el juego coinciden con el nivel del lector (primaria). Incompatibilidad con el público, si consideramos que el público está en la secundaria.	Compatibilidad con el público: el texto explicativo e imágenes coinciden con el nivel del lector. Sin embargo, el juego no explora la potencialidad de la obra.	Compatibilidad con el público: el texto explicativo e imágenes coinciden con el nivel del lector. Sin embargo, el juego no explora la potencialidad de la obra.	Compatibilidad con el público: el texto explicativo e imágenes coinciden con el nivel del lector. Sin embargo, el juego no explora la potencialidad de la obra.	Compatibilidad con el público: el texto explicativo e imágenes coinciden con el nivel del lector. Sin embargo, el juego no explora la potencialidad de la obra.