

SERIE ARTE Y TECNOLOGÍA

# Multidisciplinate

Combiná las artes y creá con tu net

+ CONECTADOS  
+ COUECLVDOS  
*la revista*

CONECTAR  
IGUALDAD  
[WWW.CONECTARIGUALDAD.GOB.AR](http://WWW.CONECTARIGUALDAD.GOB.AR)



Ministerio de  
Educación  
Presidencia de la Nación

**2**

entrevista  
Pichón Baldinú  
El arte y la  
tecnología

**14**

tecnología para todos  
De las vanguardias  
del siglo xx a  
nuestros días

**25**

programas  
Monkey Jam,  
un programa  
multidisciplinario

**26**

proyecto  
Creá una obra  
multidisciplinaria  
para tu escuela

**Presidenta de la Nación**  
Dra. Cristina Fernández de Kirchner

**Jefe de Gabinete de Ministros**  
Dr. Juan Manuel Abal Medina

**Ministro de Educación**  
Prof. Alberto E. Sileoni

**Secretario de Educación**  
Lic. Jaime Perczyk

**Jefe de Gabinete**  
A. S. Pablo Urquiza

**Subsecretario de Equidad y Calidad Educativa**  
Lic. Gabriel Brener

**Subsecretaria de Planeamiento Educativo**  
Prof. Marisa Díaz

**Subsecretario de Coordinación Administrativa**  
Arq. Daniel Iglesias

**Director ejecutivo del INET**  
Lic. Eduardo Aragundi

**Directora ejecutiva del INFOD**  
Lic. Verónica Piovani

**Directora nacional de Gestión Educativa**  
Lic. Delia Méndez

**Gerente general Educ.ar S. E.**  
Lic. Rubén D'Audía

**Integrantes del Comité Ejecutivo  
del Programa Conectar Igualdad**

**Por ANSES**

**Director ejecutivo ANSES**  
Lic. Diego Bossio

**Directora General Ejecutiva del Programa Conectar Igualdad**  
Dra. Silvina Gvirtz

**Por Ministerio de Educación**

**Secretario de Educación**  
Lic. Jaime Perczyk

**Coordinador general del Programa Conectar Igualdad**  
Pablo Pais

**Directora Portal Educ.ar S. E.**  
Patricia Pomiés

**Por Jefatura de Gabinete de Ministros**

**Subsecretario de Tecnologías de Gestión**  
Lic. Mariano Greco

**Por Ministerio de Planificación**

**Secretario ejecutivo del Consejo Asesor del SATVD-T**  
Lic. Luis Vitullo

**Asesor del Consejo Asesor del SATVD-T**  
Emmanuel Jaffrot

**CONECTAR  
IGUALDAD**  
WWW.CONECTARIGUALDAD.GOB.AR

**educar**

**encuentro**

**PAKA  
PAKA**

**DEPORTV**  
DEPORTE PARA TODOS



# Bienvenido a las artes *multidisciplinarias*

*Este número tiene como objetivo introducirte en el mundo de las artes multidisciplinarias para que puedas analizar obras contemporáneas. Queremos que conozcas los lenguajes y los medios que el arte y la cultura digitales usan y promueven actualmente. Para que seas dueño de las herramientas y de los conocimientos, para trabajar y crear tus propias obras o proyectos culturales, tanto dentro como fuera de la escuela... ¡Adelante! ¡Bienvenido!*

## **Sobre el contenido de este número**

Este número contiene notas para que reflexiones, textos informativos y entrevistas a referentes del arte y la cultura, así como también breves apuntes analíticos sobre una selección de obras significativas en la historia y en la actualidad.

Encontrarás además propuestas de actividades y recursos, para que, a partir de ellas, puedas generar emprendimientos artísticos y expresarte junto a tus amigos y compañeros. Con estas herramientas, podrán compartir su visión del mundo, sus sentimientos, sus gustos, sus sueños; es decir, hablar de quiénes son con los lenguajes y los medios que usan los artistas.

Para seleccionar las obras y los proyectos incluidos, se les dio prioridad a aquellos que incorporan herramientas tecnológicas. Así, podrás analizar el modo en que fueron realizados, qué quieren transmitirnos y qué ideas tiene el artista acerca del arte y del mundo.

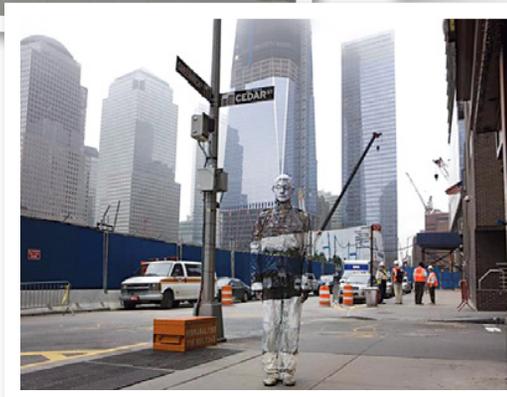
## **Arte multidisciplinario y nuevas tecnologías**

En la actualidad, el arte multidisciplinario es la práctica, expresión o producto creado por la combinación de lenguajes provenientes de varias disciplinas: la literatura, la música, el cine, la plástica, el teatro, las artes interactivas y multimediales, las ciencias, los videojuegos, las performances, etcétera. El universo de disciplinas que se funden en esta práctica es amplio y abierto como lo es la definición de arte, que está sujeta a múltiples clasificaciones, generales, discutibles y subjetivas.

## **¿A qué llamamos multidisciplinario?**

Multidisciplinario es aquello que involucra el conocimiento de varias disciplinas; para ello, cada una colabora desde su ámbito con un objetivo en común, en este caso, el arte. Un grupo de artistas multidisciplinarios está

formado por personas que se dedican a diversas ramas del arte; cada una es especialista en un lenguaje. Cuando hablamos de obra multidisciplinaria o arte multidisciplinario, nos referimos a un tipo de arte que incorpora distintos lenguajes, como la música, el movimiento, la danza, la narración, la ciencia, la pintura, la escritura, la tecnología, etcétera.☞



**Multidisciplinario:** combinación de lenguajes.

De izquierda a derecha:  
 Jan Vormann, un artista que trabaja en los espacios urbanos remendando o reconstruyendo paredes con ladrillitos de juguete. / Liu Bolin, artista chino, con su serie "Camuflaje" se vuelve invisible en la foto; pinta su cuerpo para mimetizarse en la ciudad. / El artista argentino León Ferrari, con su orquesta de músicos construidos en poliuretano. / El artista holandés Berndnaut Smilde recrea nubes dentro de una galería.

## Qué opina...

## Marcelo Camaño | Guionista televisivo

por Eduardo Barone

Escribo para televisión, por eso para mí la compu es una herramienta fundamental. Me fascina la posibilidad de estar conectado a internet todo el tiempo y poder sacarme cualquier duda haciendo un clic. Escribir guiones es parte del engranaje artístico que implica hacer cine y televisión. Considero que no he hecho arte con la computadora, pero mis diseñadores gráficos o directores de arte hacen cosas encantadoras con esta herramienta. Yo utilizo plantillas de Word especiales para guión, que son fundamentales para agilizar la tarea. Y estoy permanentemente conectado a internet. Sí, todo el tiempo. Me interesa sobre todo aquello que agiliza la visualización de videos, no tener que esperar, que se cuelgue y esos desmanes. También me preocupo por tener los antivirus siempre actualizados. Por otra parte, para los que solemos trabajar con empresas extranjeras es fundamental la comunicación vía Skype, que, por ejemplo, te permite hacer videoconferencias. Hoy uno puede estar en su casa trabajando en paz y, a la vez, estar conectado con todos los demás.





# El arte *y la tecnología*

permiten y exigen una búsqueda constante

*Actores que doman fieras inflables, que lanzan miles de litros de agua, que trepan y vuelan: los mundos de ciencia ficción que propone cada uno de los espectáculos de Pichón Baldinu (creador de La Organización Negra y De la Guarda, actual director de la compañía Ojalá) parecen no tener límites; su imaginación, tampoco. En esta entrevista, cuenta cómo pasó de estudiar teatro a vérselas con la tecnología necesaria para crear sus obras, que mezclan luces, música, arneses y bombas de agua.*



# ¿Quién es Pichón Baldinu?



*Estudió actuación en el Conservatorio Nacional de Arte Dramático y fundó, a principios de la década del ochenta, el grupo La Organización Negra, con el que montó tres obras teatrales. En 1993, cofundó la compañía De la Guarda, con la que estrenó el espectáculo Villa Villa, que permaneció en cartel durante seis años en la ciudad de Nueva York. Con este espectáculo, Baldinu estuvo de gira durante más de diez años y visitó Las Vegas, Detroit, Londres, Tel Aviv, Tokio, Sídney, México D. F., Monterrey, Milán, Moscú, Seúl, Atenas, Estambul, Madrid, Valencia, Bogotá y Buenos Aires. En total, más de 3 millones de personas vieron este espectáculo y bailaron con él (algunas de ellas también volaron). En 2004, Baldinu participó del equipo técnico que desarrolló la puesta en escena del musical Tarzán, para la compañía Disney Theatrical en Broadway. Ese mismo año, fundó la compañía Ojalá, que todavía dirige.*

## **¿Cuál es tu formación de base y cómo llegaste al teatro aéreo?**

Estudié actuación en el Conservatorio durante el comienzo de la democracia. Recuerdo que era una época muy agitada para todos los estudiantes porque el país estaba atravesando muchos cambios: la sociedad se estaba abriendo nuevamente. Durante esos años, tuve la oportunidad de participar de un festival de teatro que se hizo en Córdoba, y ahí conocí a La Fura dels Baus, un grupo catalán de teatro que me rompió la cabeza. Ellos presentaban una forma de hacer teatro que involucraba diversos elementos para contar sus historias: acción, pintura, personas colgadas del techo, violencia. Su manera de hacer era muy estridente y bastante punk, y tenía mucho que ver con la época que estaba atravesando el mundo. Ese tipo de teatro me cautivó y sentí que me tocaba los sentidos. Después de verlos, volví al Conservatorio con otra manera de pensar el teatro y sabiendo que había muchos rumbos: en mi cabeza, el teatro dejó de ser solamente el teatro de texto. Por suerte, Julián Howard, uno de mis profesores de aquel entonces, nos incentivaba mucho para que trabajásemos nuestros propios lenguajes, no era un profesor que nos exigiera trabajar sobre un texto y nada más. En aquellos años, comenzó a surgir algo parecido

a un lenguaje, cierto espíritu que después utilicé para La Organización Negra, mi primer grupo de teatro, y más tarde, en De la Guarda y Ojalá.

## **¿Qué define ese lenguaje que hoy utilizás para tus espectáculos?**

En principio, que es muy visual y muy visceral. Luego, que cuenta historias de un modo que no es convencional, porque replantea el espacio de manera drástica: toma el lugar en el que uno suele encontrar a los espectadores y en el que suelen estar los actores, los bate y los transforma en un único espacio en el que los actores y los espectadores conviven y se invaden mutuamente, lo que genera otra química escénica y produce una expresión sensorial.

## **¿Qué significa eso exactamente?**

Que los sentidos se exaltan mucho más. Puede que hoy no sune tan extraño porque casi todo lo que vemos (en el cine, el teatro y a través de las nuevas tecnologías) está dirigido a excitar los sentidos. Pero, hace veinte años, se trataba de una rareza total. De alguna manera, yo sigo intentando hacer eso con el público: creo mis propios mundos, en donde imagino que el espectador va a estar en un lugar y después lo voy a llevar hacia otro, y luego le va a caer agua desde el techo y después va a tener que saltar ↗

### ➕ INFO

📍 [www.hombrevertiente.com](http://www.hombrevertiente.com)

📍 [www.fuerzabruta.com](http://www.fuerzabruta.com)

📍 [www.lafura.com/web/index.html](http://www.lafura.com/web/index.html)

Y todo eso es posible para contar una historia. Es posible en tanto uno sepa que las cosas pueden ser de millones de maneras diferentes, porque no hay una sola manera de abordar un relato.

y luego van a entrar actores que lo van a sacudir y después alguno de ellos va a elegir a alguien del público y lo va a hacer volar... Y todo eso es posible para contar una historia. Es posible en tanto uno sepa que las cosas pueden ser de millones de maneras diferentes, porque no hay una sola manera de abordar un relato.

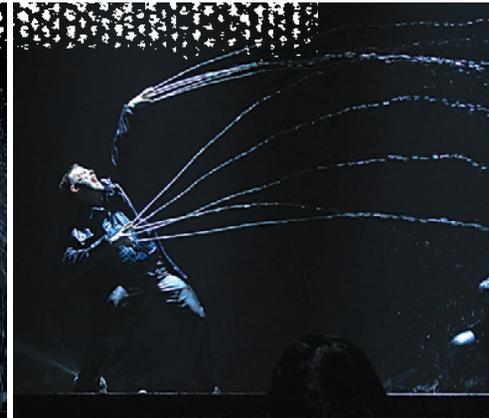
**¿Tuviste que aprender muchas cuestiones técnicas para llegar a esta manera de contar?**

Exacto. Cuando comenzamos con nuestras obras, en la Argentina no existía la tecnología adecuada para llevarlas adelante. Por eso, siempre nos vimos en la situación de inventar tecnologías para hacer que los actores volaran, o dispararan agua por el cuerpo, o pudieran domar una especie de dragón gigante. Y para eso hace falta tener mucha seguridad en tus propias fantasías, pero también una producción e ingeniería grandes que te ayuden a

pensar: ¿y esta escenografía, después de la función, cómo se guarda? ¿Y este procedimiento cómo lo repito cinco veces por semana? Porque ese es otro problema que surge a la hora de pensar un espectáculo como el que hacemos: ¿cómo “industrializo” esta fantasía? Bueno, todo eso es lo que se va aprendiendo a medida que uno va haciendo este tipo de experimentos escénicos. Con *Hombre vertiente*, el espectáculo que estamos haciendo ahora —por unas funciones más en Buenos Aires, luego estaremos de gira en el resto del país—, el gran desafío fue pensar de qué manera reciclar los casi 20 mil litros de agua que se usan en cada función.

**¿Y cómo lo resolvieron?**

Con un escenario “drenante”: toda el agua que utilizamos en la función pasa a través del piso y se almacena en un contenedor de agua —¡una pileta enorme!— que hay debajo del escenario. Esa pi-



leta tiene, a su vez, un sistema de bombas que se usan para repetir la misma escena en cada función, en la que el agua brota del cuerpo de los actores. La creación de todo ese dispositivo fue un camino largo que comenzamos consultando a gente que hacía efectos para fuentes de agua. Ellos tenían muchos mecanismos resueltos, pero no todos nos servían para lo que nosotros queríamos hacer. En definitiva, sin embargo, con esta experiencia y con las anteriores siempre pasó lo mismo: después del tercer o cuarto intento, investigando mucho los dispositivos y transformándolos para que satisficieran nuestras necesidades, las cosas comenzaron a funcionar.

### *¿Cómo está conformada la compañía Ojalá?*

Gabriella Baldini y yo somos los dos fundadores del grupo. Gabriella se ocupa de la parte gerencial y es la productora general. Ella es la que tiene la visión de cómo llevar

adelante un proyecto que por lo general es muy costoso, involucra a muchísima gente y tiene sus complejidades: son varios experimentos escénicos en los cuales se invierte mucho tiempo y dinero. Por otro lado, yo soy el que suele armar el quilombo [risas]. Pienso, desde lo artístico, qué me gustaría hacer en el próximo espectáculo, tiro las primeras coordenadas sobre las cosas que tendríamos que construir: un tipo de máquina, un tipo de escenario, una escenografía que sea de determinada manera... En conclusión, me imagino qué es lo que vamos a contar y de qué modo.

Luego está el productor ejecutivo, que piensa y organiza de qué forma trabajar, con qué cantidad de gente, dónde vamos a buscar a esa gente, cómo llevar adelante los cástines. Después hay gente que colabora conmigo en la parte artística, en la escenografía, en la música (en este caso, compuesta por Gaby Kerpel, compositor de la música de Ojalá y, antes, de

La Organización Negra y De la Guarda). Por último, claro, se van sumando los actores. Todo ese trabajo y esas energías confluyen en los ensayos y luego comienzan a cobrar una forma: ¡recién en el preestreno comenzamos a entender qué es lo que hicimos y qué forma tendrá nuestro espectáculo! El resto es prueba y error: los espectáculos cambian mucho con el correr de las funciones. El arte y la tecnología permiten y exigen una búsqueda constante. ❧

Todo ese trabajo y esas energías confluyen en los ensayos y luego comienzan a cobrar una forma: ¡recién en el preestreno comenzamos a entender qué es lo que hicimos y qué forma tendrá nuestro espectáculo!



# ¿Qué es el arte?

Tratando de responder esta pregunta, surgen otros interrogantes. ¿En qué momento histórico? ¿Qué es el arte para quién?, ¿para las personas comunes?, ¿para los museos y las galerías de arte?, ¿para los artistas? En el pasado tal vez haya una respuesta...

## Un poco de historia

En la historia del arte —desde las primeras manifestaciones culturales humanas de la Prehistoria (entre 40.000 y 10.000 años a. C.) hasta las obras multidisciplinarias de nuestros días—, encontramos algunos momentos que sirven para comprender la evolución del significado de la palabra *arte*, cómo fue cambiando y cuál fue su función para los individuos y para la socie-

dad a lo largo del tiempo, hasta llegar a la actualidad. Pero no hay un único recorrido posible.

A las pinturas rupestres del Paleolítico, encontradas en la Cueva de las Manos, en el norte de la provincia de Santa Cruz, diversas teorías interpretativas les atribuyen fines mágicos o religiosos, ya sean dibujos, esténciles, pinturas, grabados o petroglifos. Pero son teorías y reinterpretaciones de hechos que pasaron hace

Pinturas y dibujos prehistóricos, hallados principalmente en cavernas.  
Pinturas realizadas a partir de la aplicación de una plantilla.  
Grabados sobre roca.

«Arte es todo aquello que los hombres llaman arte».

Dino Formaggio

«El arte es la idea».

Marcel Duchamp

«El arte es expresión de la sociedad».

John Ruskin

«El arte es aquello que establece su propia regla».

Friedrich Schiller

«¡Arte, arte, arte! Todo es arte».

Marta Minujín



miles de años. En la actualidad, hay herramientas científicas que permiten especificar cuándo y cómo se realizaron estas pinturas, aunque no nos dicen todo lo que necesitamos saber.

## Los fines del arte

Estas producciones artísticas buscaban plasmar la lucha por la supervivencia. Pero considerando solo las pinturas de las cuevas, pareciera que los hombres del Paleolítico tenían como única preocupación la supervivencia, o los temas religiosos o rituales. Sin embargo, otras teorías se hacen otro tipo de preguntas, como por ejemplo: ¿por qué pintaban dentro de las cuevas? Una posible respuesta es que tal vez pintarían todo su hábitat, pero

lo que solo se conservó fue la pintura de estas maravillosas cuevas; el resto se desvaneció con el paso del tiempo. Pensándolo así, decir que el arte del Paleolítico era puramente mágico y religioso sería limitarlo a los objetos que perduraron en el tiempo y en el espacio.

Esto no quiere decir que las pinturas de la Cueva de las Manos no tuvieran fines religiosos, rituales o mágicos, sino que no se puede asegurar que todas las representaciones artísticas de los hombres y mujeres del Paleolítico tuvieran estos fines.

## Algunas preguntas

Entonces, ¿qué era el arte para los artistas del Paleolítico?, ¿era un medio para comunicarse con el

mundo espiritual y mágico? ¿Tenía una función didáctica o meramente estética y ornamental? ¿O acaso tenía una función social?

Para quienes vivían en la Edad Media, el arte rupestre ¿era considerado arte? En el momento de pintar las paredes, ¿había público, música, era una acción ritual? Siempre surgirán nuevas preguntas y novedosas interpretaciones, como sucede cuando se analizan todas las manifestaciones humanas.

A lo largo de la historia, el arte se redefine y se reinterpreta. Aplicando un criterio cronológico para la historia del arte, la Cueva de las Manos, sin duda, es un ejemplo de las primeras manifestaciones artísticas de los seres humanos que vivieron en la Tierra.☹

*«Un artista es alguien que produce cosas que la gente no necesita tener, pero que él, por alguna razón, piensa que sería una buena idea darle».*

*Andy Warhol*

*«Arte es toda obra o acción que transforme y amplíe el propio concepto de arte».*

*Joseph Kosuth*

*«El arte es seducción, no rapto».*

*Susan Sontag*

*«El arte es la acción, la vida».*

*Joseph Beuys*

*«Toda obra de arte es hija de su tiempo; muchas veces es madre de nuestros sentimientos».*

*Wassily Kandinsky*



Desde la Prehistoria, las paredes fueron un medio para comunicar. De izquierda a derecha: La Cueva de las Manos del período Paleolítico, provincia de Santa Cruz. / Graffiti urbano en una construcción abandonada de Venezuela (foto de Blmurch, licencia libre; <http://www.flickr.com/photos/blmurch/296870012>). / Material encontrado en el blog <http://andarlento.blogspot.com.ar>.

# El arte corporal

*En la historia de la humanidad, el cuerpo siempre fue un soporte para comunicar: desde un sentimiento personal hasta la condición de todo un pueblo. ¡Anímate a descubrir cómo!*

## ¿Por qué el cuerpo?

El cuerpo pintado enfatiza gestos, oculta cicatrices, evoca imágenes que cubren la piel y transportan a otros mundos, para ocultar el paso del tiempo y darle un nuevo significado.

La imagen inferior izquierda muestra las pinturas corporales que realizaban algunas tribus de los pueblos originarios del sur de la Argentina. En esta tribu de Tierra del Fuego, los varones y las mujeres se pintaban el rostro y el cuerpo de diferentes colores si estaban en tiempo de paz o de conflicto. El

cuerpo era usado para comunicar un estado social y político como la guerra.

En la actualidad, es muy común ver pinturas de carácter permanente, como los tatuajes, que también comunican socialmente y hablan acerca de la identidad de quien los luce, de sus deseos, su ideología, lo que consume, su relación con la moda y sus grupos de pertenencia, entre otras cosas. También, existen tatuajes o pinturas efímeras, como en el *body painting*, en el que la pintura tiene un carácter lúdico y pasajero.✪

Ejemplos de arte corporal.

De izquierda a derecha:

Pinturas corporales en pueblos originarios

de Tierra del Fuego. / Tatuajes a mano. /

Tatuaje y realidad aumentada:

[www.youtube.com/watch?v=6XSB70J6a98](https://www.youtube.com/watch?v=6XSB70J6a98)

[www.youtube.com/watch?v=f3qv2dSXQXk](https://www.youtube.com/watch?v=f3qv2dSXQXk)



# Algunas ideas para hacer con tu netbook

Buscá información en internet sobre el mundo del tatuaje, su historia, los artistas destacados, los blogs en los que se reúnen los interesados, etcétera. Y, luego de haber leído e investigado sobre el tema, ¿qué te parece convertirte en un ilustrador y diseñador de tatuajes digitales? En internet, hay muchos programas que te permitirán hacerlo. Podés empezar

probando Tribal Tattoo Designer v1.6.0, que es gratuito. Con este programa, podrás probar, por medio de una fotografía digital, cómo quedan en la piel —tuya o de tus amigos— los tatuajes que diseñes. También podés hacerlo con el programa de captura de imágenes de tu netbook y Gimp. Con los programas ya instalados, seguí estos pasos.

- 1. La piel.** Lo primero que hay que hacer es tomar una foto del lugar del cuerpo —tuyo o de un amigo— que te gustaría tatuar o decorar con una pintura digital. Para eso, elegí un lugar luminoso, con un fondo liso y simple; si es oscuro, mejor. Así, la piel contrastará mejor con el fondo. Sacá todas las fotos que creas necesarias con el programa WebCam Companion, que está instalado en la netbook, y luego seleccioná la mejor. Para obtener una foto clara y limpia ¡en la que se luzca tu trabajo de artista!, lo ideal es que no haya en la foto otros elementos, ni tramas de fondo.
- 2. La imagen.** Podés elegir una imagen que hayas encontrado durante la búsqueda previa o podés realizar vos mismo el dibujo del tatuaje. Te conviene empezar con figuras simples, como una mano o una hoja. Los más avanzados pueden hacerlo directamente en un programa de ilustración. Es muy importante analizar qué tipo de imagen vas a tatuar: el significado, los colores. También sería bueno que te imagines cómo se verá desde una cierta distancia. Una vez elegida la imagen, tenés que abrirla desde Gimp o WebCam Companion y prepararla para hacer tu tatuaje digital o *body painting*. Con ambos programas, podés quitarle color a la imagen, contrastarla, recortarla o iluminarla, para generar el efecto que deseés. También podés crear un documento .odt o .pdf para imprimir y seguir retocando a mano.
- 3. La piel + la imagen.** Cuando tu tatuaje esté listo, solo tenés que superponerlo sobre el lugar del cuerpo que hayas elegido. Probá varias posiciones e inclinaciones hasta que el resultado te convenza. Compartí tu trabajo digital con tus compañeros y preguntales qué les parece tu tatuaje. ¿Transmite lo que querías transmitir?



+INFO

En estos enlaces, podés encontrar los programas

<http://www.gimp.org/> y

[http://escritorioalumnos.educ.ar/datos/webcam\\_companion.html](http://escritorioalumnos.educ.ar/datos/webcam_companion.html)

# La Antigüedad Clásica y el Renacimiento

*Para entender el concepto de arte contemporáneo y llegar a los lenguajes mixtos del arte multidisciplinario, también hay que conocer algunos momentos clave de la historia del arte y de la cultura, como son la Antigüedad Clásica y el Renacimiento. Este último cuestiona el concepto de arte, su función y el rol del artista dentro de la sociedad.*

## La Antigüedad Clásica

En la Antigüedad Clásica, un período que dura aproximadamente del siglo V a. C. al siglo II d. C. y que coincide con el apogeo de la cultura grecorromana, el arte era entendido como **mímesis**, es decir que se nutría de la realidad y la representaba. En ese entonces, el arte incluía la poesía, la música y la pintura; por un lado, tomaba sus temas de la naturaleza y la reproducía, y, por otro lado, se servía de temas ajenos a la naturaleza, y expresaba los sentimientos, las ideas y las emociones del alma humana.

Un ejemplo del arte clásico son los murales —realizados con la técnica del fresco— que decoraban las casas y los palacios a partir de los criterios griegos y romanos de representación de la naturaleza, que eran medidos, ordenados y en equilibrio. Para la historia del arte, los objetos, las obras arquitectónicas, las cerámicas, las partituras y las pinturas que dejaron los artistas de este período son obras de arte.

## El Renacimiento

El Renacimiento es clave para entender la concepción actual del arte. En este período, surge un ideal nuevo y la obra de arte comienza a ser importante en sí misma como objeto. Deja de valer solo como símbolo o extensión tangible de una idea. Por eso, el arte de este período persigue la belleza estética y se preocupa por que lo representado sea lo más parecido posible a la verdad.

A diferencia de lo que sucedía en los períodos anteriores, el artista del Renacimiento ya no es un artesano, sino que tiene una alta consideración social.

Por otra parte, los artistas buscan validar el arte como ciencia y, para lograrlo, se proponen identificar cuáles son sus principios universales, como lo hicieron otras disciplinas, como la medicina y la filosofía. La perspectiva se transforma en material de estudio científico para lograr la tridimensionalidad en el plano bidimensional del cuadro.

Otro de los aspectos que caracterizan al artista del Renacimiento es que busca la verdad en sí mismo y su proceso creativo se nutre de sus propios pensamien-

*Imitación de la naturaleza como fin esencial del arte.*

tos. Esto es el reflejo, en el arte, del nuevo tipo de sociedad individualista y antropocéntrica que surge a partir del Humanismo como corriente filosófica.

### Un cambio en el punto de vista

Antes del período renacentista, no se consideraba necesario representar los objetos en la forma y la disposición con que se presentan a la vista. Las imágenes se organizaban todas en un mismo plano, sin graduación de colores, con contornos marcados y casi sin fondos. En el período gótico, por ejemplo, todo estaba representado de acuerdo con su relevancia jerárquica en relación con Dios. Las imágenes de Jesús, de un santo o de la Virgen María siempre eran representadas en un tamaño mayor que el real, porque lo que importaba destacar era un significado religioso.

### La perspectiva aérea

*Las Meninas*, de Diego Velázquez, es un cuadro de fines del Renacimiento y comienzos del Barroco en el que se aprecia claramente la intención del artista de recrear un espacio tridimensional usando una perspectiva lineal, con un punto de vista desde arriba y un punto de fuga casi en el centro del cuadro.

También emplea un tipo de perspectiva llamada menguante, por la cual, a medida que aumenta la distancia, los objetos son menos nítidos, sus contornos se hacen borrosos y se desdibujan. Además, el color es usado para crear profundidad; los objetos más alejados tienen colores más suaves, menos saturados. Este mismo efecto es el que observamos en la realidad a medida que nos vamos alejando de los objetos.☞



El nacimiento de Venus, de Sandro Botticelli, Renacimiento italiano.



Las Meninas, de Diego Velázquez (1656), óleo sobre lienzo, Museo del Prado, Madrid.

**INFO**

Visitas virtuales a museos de arte:

- 👉 <http://portal.educ.ar/noticias/ciencia-y-tecnologia/visitas-virtuales-a-museos-de.php>
- 👉 <http://www.googleartproject.com/es/collection/uffizi-gallery/>
- 👉 <http://www.uruguayeduca.edu.uy/Portal.Base/web/verContenido.aspx?ID=137573>

Velazquez, Foucault, Picasso: "Las Meninas":

- 👉 <http://aquileana.wordpress.com/2007/09/06/las-meninas-de-velazquez/>

# De las vanguardias del

*La Revolución Industrial y la crisis social, cultural e ideológica posterior a la Primera Guerra Mundial favorecieron el surgimiento de movimientos culturales vanguardistas en Europa. Estos movimientos rompieron drásticamente con el pasado y proclamaron cambios radicales en la sociedad y en la cultura. Las vanguardias del siglo xx —el expresionismo, el futurismo italiano, el cubismo, el fovismo, el dadaísmo, el surrealismo, la escuela de la Bauhaus, la abstracción, el op art (“arte óptico”), el ready made y el pop art (“arte pop”)— fueron movimientos que, desde el arte, se opusieron al carácter naturalista de representación objetiva de la realidad.*

## Los artistas del nuevo orden

Los artistas de ese entonces proclamaron un cambio revolucionario mediante acciones y manifiestos en los que se plasmaron los lineamientos y los principios estéticos y funcionales de las nuevas formas artísticas. Los fundamentos y la concepción del arte cambiaron debido a un nuevo modo de entender el mundo.

En la Argentina, las vanguardias europeas estuvieron reflejadas en las obras de escritores como Jorge Luis Borges, Oliverio Girondo, Leopoldo Lugones, Vicente Huidobro y Leopoldo Marechal, y en pintores como Xul Solar, Emilio Pettoruti y Raquel Forner, entre otros.

Después de la Segunda Guerra Mundial, comenzó un nuevo orden universal. El mundo político, económico y social fue atravesado por un crecimiento tecnológico inigualable en la historia de la humanidad. El desarrollo incipiente de las industrias y del sistema productivo occidental motivó a los artistas a experimentar con los nuevos lenguajes que irrumpieron a partir de la revolución tecnológica.

En los Estados Unidos, imperó un modelo basado en la eficiencia y la cantidad, en sintonía con su cultura, acostumbrada al consumo voraz, con un fuerte sentido



Visítá el sitio de Andy Warhol,  
<http://www.warhol.org>

El sitio está en inglés, pero podés traducir los textos con algún traductor online o con la aplicación del Google.

Recorré virtualmente una muestra de Andy Warhol:

[www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-196209.html](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-196209.html)

# siglo xx a nuestros días

patriótico y una valoración muy positiva de las nuevas tecnologías. La sociedad estadounidense buscó realizar la mayor cantidad de actividades en el menor tiempo posible y los artistas se encargaron de llevar, sin inhibiciones, este modelo a sus obras. Así, impulsaron la mercantilización del arte y del objeto artístico. Un ejemplo contundente de esto es el pop art y su principal artista: Andy Warhol.

En Europa, los artistas cuestionaron este modelo y desarrollaron sus obras sin dejarse seducir por la industria cultural ni por la revolución tecnológica. Los europeos conservaron su modelo tradicional y artesanal, con sus tiempos controlables y seguros, en oposición a la mercantilización del arte de los estadounidenses. Para ellos, el quehacer artístico estaba ligado a la historia cultural e ideológica del continente europeo y a sus vanguardias históricas. Un ejemplo que contrastaba con el pop art fue el arte povera ("arte pobre") de la década del sesenta en Italia.

## El arte es acción

Durante el siglo pasado, el arte devino acción y comenzaron a aparecer *performances* de artistas o de los espectadores. Los artistas buscaron expresar sus sentimien-

tos, vivirlos más que ilustrarlos, y para ello se valieron de los lenguajes resultantes de los avances científicos, tecnológicos. Además, recibieron directamente la influencia de los avances en el desarrollo de los medios audiovisuales y de la publicidad. El arte dejó de depender de los soportes y se transformó en una idea.

El objeto artístico perdió su carácter de único, como es el caso de la famosa Gioconda, de Leonardo Da Vinci, valuada en cientos de millones de dólares. En contraposición con las obras únicas, surgió el *ready made*, que involucra a un objeto ya realizado por la industria que es encontrado y elegido por el artista para convertirse en obra de arte. Un caso emblemático es el del artista Marcel Duchamp, quien presentó en el Salón de Artistas In-

dependientes, en 1917, un mingitorio de porcelana bautizado *Fuente* y declarado por él mismo obra de arte. En la actualidad, se encuentra en el Museo Pompidou en París, luego de ser adquirido por casi dos millones de dólares.

## La obra de arte

Claramente, más allá de los precios inverosímiles del mercado, lo que se quiere remarcar es el cambio en cómo se pensaban el arte y su producto, la obra artística. El valor incalculable de La Gioconda se debe a la imposibilidad de reproducirlo, a quién fue su realizador, con qué métodos lo llevó a cabo, los materiales que utilizó, las ideas que representó y el modo en que fueron representadas. En el caso del mingitorio, lo que hizo el artista con esa operación fue cues-

### Para saber más

Entrá en el sitio Museos Vivos del portal educ.ar y sumate al recorrido que propone Laura Malosetti Costa por "Tres momentos del arte en la Argentina" a partir de imágenes del Museo Nacional de Bellas Artes. Conocé también las "Imágenes de niños en el siglo XIX", en el recorrido que hace Javier Trímboli por el Museo Histórico Nacional (<http://museosvivos.educ.ar>).

Otros recursos de educ.ar:

- Colección educ.ar: Arte argentino para trabajar en el aula:  
<http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD29/contenido/index.html>
- Recursos de arte y cultura: <http://arteargentino.educ.ar>

### *El registro fotográfico: ¿obra de arte o documento?*

“Durante muchos años, el registro fotográfico fue utilizado por los artistas conceptuales para documentar la ejecución de obras y eventos de carácter efímero. La fotografía era la evidencia de una realización artística, su corroboración y verificación—en la medida en que postulaba su valor de verdad— para la posteridad, transformándose en prueba fehaciente de la intervención de su autor en la ejecución”.

Rodrigo Alonso

### *Belleza*

El concepto de belleza cambió su significado a lo largo del tiempo. Lo que hoy puede ser bello, para las personas de hace doscientos años tal vez era grotesco y de mal gusto. Durante el siglo xx, el arte experimentó con variadas técnicas y materiales, usó todos los lenguajes, cambió su concepción espacial y temporal, modificó su forma, sus soportes y sus funciones. La idea de que el arte debe ser perdurable dejó de tener relevancia: el hecho artístico se consagra más allá de la técnica o del lenguaje utilizado.

tionar la naturaleza del arte, su calidad y carácter de objeto único. Para Duchamp, la obra importa no por lo que es, sino por lo que representa. Ese mingitorio dejó de ser un artefacto para orinar y se transformó en una obra de arte. Lo valioso de este caso es la idea que representa el objeto artístico. A este tipo de acciones se las conoce con el nombre de arte conceptual.

En este sentido, en 1961, el artista estadounidense Robert Rauschenberg envió un telegrama a la Galería Iris Clert, que lo había convocado a participar de una exposición de retratos. El telegrama decía: “Este es un retrato de Iris Clert, puesto que yo lo digo”. En este caso, la obra de arte es el telegrama y lo que representa: el retrato de un artista.

### **Arte efímero**

La obra de arte puede prescindir de su carácter temporal, puede ser efímera, tener una duración breve, ya no tiene la necesidad de

responder al principio universal de durabilidad eterna. En el arte contemporáneo, una obra de arte puede durar minutos, un día o varios, y puede ser desde una pintura hasta una idea.

Un ejemplo sería la obra “Operación perfume” de la artista argentina Marta Minujín, en la cual en un momento perfuma a los espectadores con fragancias. La obra es la acción, su relación con el público y lo que esto provoca. Esta actuación tiene una duración acotada y un espacio determinado; lo único que queda de ella son los registros fotográficos, y los frascos de perfume y los panfletos que usó la artista como complemento de la obra. Este tipo de manifestaciones recibe el nombre de arte efímero, arte performático o *performance*, porque implica una acción que se realiza en un espacio, en una escenografía pensada o improvisada, y se basa en una idea que busca, en primer lugar, el asombro y la provocación del espectador.

### **Arte multifacético**

Este tipo de arte se caracteriza por admitir múltiples lecturas y por variar constantemente en su formas de representación. Para comunicar, adopta y utiliza las tecnologías a su alcance, usa el lenguaje común de su época y toma algo de todas las disciplinas. Por eso es arte multidisciplinario, híbrido y polimorfo, que todo el tiempo expande sus límites. Algunos ejemplos de arte multifacético son:

-  Las obras del tipo land art. En estas obras los artistas trabajan con la naturaleza:  <http://pinterest.com/ticymuseos/museo-de-land-art/>
-  Las obras de arte carnal de la francesa Orlan, quién se sometió a intervenciones quirúrgicas buscando un nuevo canon de belleza, en actuaciones teatralizadas y reales en las cuales recitaba poesías y realizaba una teleconferencia satelital mientras se operaba.
-  Otro ejemplo de arte multidis-

## ¿Qué es una experiencia estética?

Al hablar de una experiencia estética, el término estética refiere a la parte de la filosofía que estudia la belleza, tanto en el arte como en la naturaleza. Una experiencia estética es una experiencia vivida de manera consciente, que provoca emociones en el espectador.

ciplinario e interactivo es el que hacen los argentinos de Biopus (<http://www.proyecto-biopus.com.ar/>). En sus obras, que incluyen robots, música y programación, entre otras cosas, también es fundamental la participación del público.

<http://www.proyecto-biopus.com.ar/obras/coexistencia/index.html> ❧



➔ INFO

Para conocer más sobre la obra de Marta Minujín, podés visitar el sitio <http://www.marta-minujin.com/> y ver el capítulo "Pop" de la serie Mestizo realizada por el canal Encuentro <http://goo.gl/8NAh5>. En el capítulo "Nuevos lenguajes" también encontrarás interesante información sobre las vanguardias.

## Mi historia con las artes

“Quiero hacer algo”, me dijo Melanie en la hora libre de inglés. “¿Salimos el sábado?”, pregunté. “No, nena, algo en serio”. *Algo con mi vida*. No estoy capacitada para responder a eso. Yo todavía no quiero hacer nada serio con la mía. “¿Y si hacemos un espacio de arte?”, siguió ella, sin escucharme, que es en general como funcionan nuestras conversaciones. Cada una habla de lo suyo sin darle mucha bola a la otra. “¿Algo como qué?” “Mirá, juntamos a todos los que hagan algo... ponete música, diseño de moda, malabares, video, grafitis, y creamos un espectáculo, algo de artes combinadas”. “No tenés la más mínima idea de qué es el arte multidisciplinario”, le dije. “No se trata de juntar gente que haga cualquier cosa, sin sentido, ¿entendés? Se trata de contar una historia a través de diferentes disciplinas, pero todos trabajando en común, en forma orgánica”. “Bueno, eso, ¿te sumás?”. “No, ni loca. Basta que se junten más de tres que hacen cosas distintas para que todo se descontrolé”. “Tengo un amigo... ¿te acordás de Fede?”. “Sí, el que está re-fuerte”. “Ése, armó un grupo parecido a Fuerza Bruta, él nos podría dirigir”. “Contá conmigo”. “¿Estás segura?”. “Totalmente. Yo también quiero hacer algo trascendental con mi vida”. “Oki. ¿Cómo empezamos? ¿Dónde nos reunimos? ¿En dónde nos vamos a presentar?”. “Pensé que tenías todo eso resuelto...” “Yo traje la idea, ¿qué más esperás que haga?”, dijo Mel. Me tragué la respuesta. Ahora que estaba Fede en el proyecto, teníamos que avanzar. Le señalé mi netbook. “Ahí, nena. Ahí nos reunimos, ensayamos, nos mostramos. Arte multidisciplinario en la web. Nos hacemos una página y vamos subiendo la experiencia, cada uno desde su lugar”. “¿Te ocupás de eso?”, me preguntó ella. “Por supuesto. Pero eso sí... necesito el celu de Fede, ponerme en contacto”. Melanie me lo pasó sin problemas. Así empezó y terminó mi historia con las artes combinadas. Con Fede, en cambio... Bueno, eso duró un poco más.



# Música original para tus obras

La música en las obras multidisciplinares tiene un rol fundamental. Y ahora, con tu *netbook*, podés crear y grabar tus propias creaciones. Para ello, podés usar los programas Chronos y Audacity; el primero es de código abierto, y ambos son de *software* libre y gratuito. En la edición de *Conectados La Revista* dedicada a la música, encontrarás todo lo que necesitás saber. También en el portal educ.ar hay videos interesantes sobre nuevos modos de hacer música:

👉 [http://videos.educ.ar/play/Documental/\\_Arte/Musica\\_en\\_la\\_laptop](http://videos.educ.ar/play/Documental/_Arte/Musica_en_la_laptop)

Aquí, por ejemplo, encontrarás una orquesta formada solo por laptops. Para más información:

👉 <http://laptork.com.ar/>.



# ROJITAS

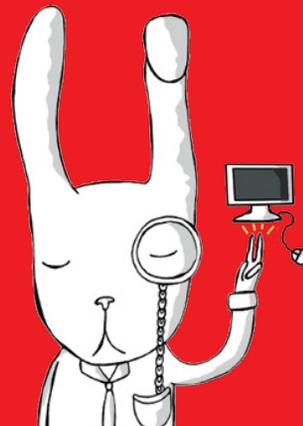
## Bajá videos para tus exposiciones y proyectos

Para descargar videos de YouTube, podés ir al sitio <http://www.videotoolbox.com/>. Este sitio te permite descargar los videos que selecciones y luego bajarlos a tu *netbook* en el formato que desees, para después poder reeditarlo y usarlo en tu proyecto. Para empezar a operar, debés crear un usuario y loguearte; luego, copiar la URL del video que querés descargar. Automáticamente, la aplicación lo sube a tu *toolbox* y, desde la opción "Convert", lo podés descargar.

## ¿De quién son las obras?

Cuando quieras realizar una obra multimedia, podés utilizar materiales que ya existen: imágenes gráficas, sonidos, textos, videos, etcétera. Pero tenés que ser consciente de que muchos de estos materiales pueden estar sujetos al derecho de autor, es decir que, por ley, son propiedad de sus autores. También podés encontrar materiales que podés utilizar libremente, citando la fuente de sus desarrolladores, y materiales que son de dominio público, es decir que podés usarlos libremente, sin citar su fuente.

Más allá de que la obra o el proyecto tenga un soporte material o no, debe ser original y, al exponerla, asumís tu responsabilidad como autor.



# LAS LICENCIAS CREATIVE COMMONS

Las licencias Creative Commons (CC) están organizadas en varios componentes que es posible combinar. La combinación de las licencias disponibles determina lo que los usuarios pueden hacer con las imágenes y otras obras publicadas. Para registrar una imagen bajo licencia CC, es suficiente con agregar en la publicación los logos de cada componente CC, y no hay que hacer ningún paso ni trámite extra.

Los componentes son:

Reconocimiento / Compartir igual / Sin obra derivada / No comercial. Una combinación posible, por ejemplo, es Reconocimiento-No comercial-Sin obra derivada.

Más información:

<http://www.creativecommons.org.ar/>



## Sobre el correo I

El Arte Correo o Arte Postal (AP), en inglés Mail Art, es un movimiento artístico que funciona en todo el mundo y consiste en algo tan simple como enviar pequeñas obras de arte por correo o encomienda. Algunos artistas se mandan obras entre sí, y también se hacen convocatorias y exhibiciones con diversas consignas.



## Sobre el correo II

Está muy claro que internet, con sus redes sociales como Facebook, Twitter o YouTube, está a la cabeza del ranquin de las invenciones más increíbles y revolucionarias de los últimos tiempos, y ha desplazado casi totalmente a los servicios postales que se usaban antaño. Pero eso no es todo; algunos estudios indicarían que el correo electrónico como lo conocemos en la actualidad también quedará obsoleto muy pronto. Hace ya algunos años, Mark Zuckerberg, el creador de Facebook, dijo: "El correo electrónico es demasiado lento, demasiado formal". ¿Tendremos nuestras computadoras llenas de antigüedades?



# Combinado Argentino de Danza

*Este grupo de artistas, liderado por Andrea Servera, artista y coreógrafa, está compuesto por bailarines de malambo, danza contemporánea, hip-hop, B-boys y B-girls. Y además de ponerle el cuerpo a la danza, sus integrantes procesan la música que usan, realizan y editan sus propios videos y animaciones fotográficas, y, luego, proyectan el material en los espectáculos que presentan. ¡Qué combo!, ¿no? En esta entrevista, su líder te cuenta todo.*



**¿Cómo te conectás con los jóvenes desde tu lugar de coreógrafa y coordinadora del grupo?**

Me encantan los jóvenes, sus ganas, su riesgo, su atolondramiento. Sobre todo si son desprejuiciados, curiosos y atrevidos. Me gusta estar cerca de ellos, me hace bien. Me conecto desde el hacer; no espero que nada llegue, sino que salgo a buscarlo y los invito a ellos a arriesgarse y a probar.

**¿Cuál ha sido tu mejor experiencia como coordinadora de jóvenes bailarines?**

Mis mejores trabajos fueron en Crear Vale la Pena, y ahora en el Combinado Argentino de Danza. Los jóvenes están llenos de energía, bailan con el corazón y me muestran a cada segundo cómo el arte va transformando sus vidas. Creo que es en los viajes al interior del país cuando más me

conecto con lo que me gusta de la docencia.

**¿Cuál es tu rol en estos grupos?**

Soy una especie de madre, madrina, gurú y guía. Me gusta que me cuenten sus proyectos y buscar juntos la forma de llevarlos a cabo. Todo el tiempo hay que buscar nuevas maneras de crear, de producir, de mostrar. El arte es un camino para toda la vida, un camino

que está bueno recorrer junto a otras personas, para hacerlo más liviano y placentero.

### **¿Notás alguna característica común entre los chicos que trabajan desde lo físico?**

La conexión con el cuerpo, por supuesto. Para mí, el trabajo sensible te hace mejor persona; mirar al mundo desde la danza te conecta con vos mismo y con el otro, con el entorno, la ciudad, la naturaleza, la vida. Creo que los jóvenes que bailan son buena gente, brillan y son el futuro.

### **¿Qué pasa cuando además del cuerpo usan la voz?**

La voz es liberadora, cantar te hace soltar, abandonar cosas arraigadas, y eso suma.

### **¿Cómo comienza el proceso creativo en los jóvenes cuando trabajan desde lo físico?**

Primero necesito saber qué los moviliza, qué les gusta, qué tienen

ganas de bailar. A veces partimos de la música o de alguna fantasía. La danza tiene un imaginario propio muy rico, solo hay que dejarla ser. Todo puede ser inspirador: mirar, entrenar la percepción, perder el miedo al ridículo, entregarse al juego. Y todo es un punto de partida: el mundo privado, lo aprendido, lo entrenado, el entorno, la casa, la familia, el lugar donde viven, el mundo.

### **¿Qué consejos les darías a los principiantes o recién iniciados?**

Ser libres, espontáneos, curiosos y estudiosos, de lo que sea.

### **¿Qué pautas les das a los bailarines que participan de los talleres del Festival Conectar?**

Durante los talleres, trato de ayudarlos a contar una pequeña historia desde el cuerpo. Para eso, observo sus gestos y sus movimientos, y promuevo acciones simples que aporten resultados visuales. Luego, observo el traba-

jo de cada uno y detecto a quienes les gusta bailar, para sumarlos a las actuaciones que hacemos en el cierre del Festival. Los invito y les propongo jugar con los efectos del programa Moldeo, que permite sumar luz, música y movimiento.

### **¿Cuál es la relación entre la música electrónica y la danza?**

La música es fundamental, genera posibilidades, emociones, compañía a todos, toda la vida. Yo creo que con la danza sucede algo parecido, solo que está un poco más reprimida. La danza es contagiosa. No es muy difícil generar una *rave* o un rito de danza en una escuela; solo hacen falta luces y buena música. Al bailar aparece un estado de felicidad muy particular; ese es mi objetivo, que seamos un poco más felices, simplemente bailando, poniendo el cuerpo en acción.☿

**Tres artistas para destacar**  
Milo Moya, *beatbox*, bailarín.  
Florencia Vecino, bailarina *performer*.  
Juan Onofri Barbato, coreógrafo y bailarín.

## Las artes escénicas

En el pasado reciente, solo se consideraban como artes escénicas las relacionadas con el ámbito teatral. Actualmente, el término es más amplio, pero mantiene su concepción inicial. El texto teatral es escrito para ser representado. En él, el dramaturgo narra una historia mediante el diálogo y las acciones de sus personajes. Los actores interpretan el guión teatral, dirigidos por un director, que es el autor de la puesta en escena. El director usa todos los elementos del lenguaje escénico —iluminación, escenografía, música, vestuario, etcétera— para dar a su obra el significado y el efecto visual y estético que desee.

Si en una obra dramática de la época isabelina, por ejemplo, el director decide que uno de los personajes sea un rockero de la década del setenta, sin duda, con su decisión resignifica la obra. Le agrega un significado que no estaba en el texto de origen.



Andrea Servera: <http://www.andreaservera.com.ar/>  
Combinado Argentino de Danza: <http://combinadodedanza.com.ar/> y su video "Patria"  
<http://www.youtube.com/watch?v=Kwn7XVCOJ2A>

# La opinión de un apasionado

## ¿Qué es para vos el arte?

¡Vaya pregunta!, ¿no? Es casi como preguntar qué es el amor o la vida... Podría decirse que el arte es el acto inteligente de revelar los posibles sentidos y contenidos secretos de las cosas, sin que esto nos lleve a una certeza.

El arte es patrimonio, es tuyo, es mío. Es experiencia que se puede adquirir. Es espacio, es acción. Es diversidad. Es una materia y un concepto. Es para todos. Es una huella, es un absurdo, una intuición, es racional e irracional. Se crea con el corazón, con los ojos, con el oído, con el estómago, con la piel. Es una música, es un lugar, es un poder, una idea o una ideología. No es políticamente

## ¿Sabés qué hace un curador de arte?

¿Y cómo trabaja un artista que es a su vez maestro de artistas? En esta entrevista a

**Daniel Fischer,** arquitecto, curador y artista chaqueño, te enterarás de esto y mucho más.

correcto, es *light*, es pobre, es *net*, es manual o es digital. Es un diálogo, un correo, un sistema, una pregunta, una necesidad. Es combinado, es escénico, es clásico, es contemporáneo, es expandido o

reducido. Es un oficio, una ruta, un proyecto o una forma de vivir.

## ¿Cuál es tu experiencia con los jóvenes artistas con los que te relacionás en tu trabajo como docente?

Trabajar con jóvenes en el arte siempre es un desafío extraño, vertiginoso.

En la mayoría de los casos, el deseo de ser artistas aparece y desaparece en el tiempo. Sin embargo, quien tiene esa chispa curiosa o el interés por ensayar los lenguajes del arte siente la necesidad, como suceso lúdico, de ponerse en marcha. La lengua del arte nos hace pensar lo que nos pasa, lo que nos inquieta, lo que soñamos. Quizá porque

## Tres artistas contemporáneos / recomendados por Daniel Fischer

### VALERIA CONTE MAC DONELL

Con gran encanto poético, creó un blog para contar periódicamente la evolución de una obra efímera:

La conquista de lo inútil.

<http://casaenhielo.blogspot.com.ar/>



el arte toca una fibra sensible y nos ayuda a reconvertir los sentimientos y desmoronar las ideas con las que permanentemente habitamos. El trabajo de un facilitador es como el del arqueólogo que excava y, en la medida en que se excava con otros, se escarba y se desmorona para descubrir un subtexto, una idea, una pregunta que resulte ser la más verdadera de las ideas, si es que esto es posible. Después, cada persona y cada grupo producen una demanda que delimita el campo de trabajo. Pero lo fundamental es lograr respeto, un diálogo generoso, un compromiso emocional y el deseo de ir más allá.

### *¿Cuál es tu rol dentro de los grupos de artistas jóvenes?*

Facilitar y favorecer la formación y la producción de artistas y de público. Propiciar el análisis crítico de las corrientes artísticas actuales. Producir y consolidar nuevos mapas y miradas, dándoles visibilidad a artistas de todo el país. Favorecer vínculos y redes

entre ellos, tomar contacto con críticos, curadores, instituciones y espacios expositivos.

### *¿Cuál es el denominador común entre los jóvenes de diversos puntos del país?*

Dudo que exista, justamente, porque una de las funciones del arte o mi función como moderador y facilitador es producir nuevos pensamientos, nuevas personas, tantas como sea posible. Entonces, diría que el común denominador es la lengua del arte, ese código particular que aparece en las formas de comunicarse. Por otro lado, las preocupaciones comunes que siempre están son: el cuerpo, la memoria, el género, todo aquello que nos preocupa como humanos.

### *¿Cuáles son las pautas que les planteás a los chicos para que desarrollen sus obras, cómo comienza el proceso creativo en los jóvenes?*

Comenzamos siempre buscando en el contexto personal, en las historias de vida. Por otro lado, se trabaja a partir de lo que se

tiene y aquello a lo que se aspira; las preocupaciones y la mirada sobre lo cotidiano.

### *Como curador, ¿cuál es tu relación con los artistas y sus obras?*

Cuando asumo el rol de curador, la función es distinta a la del docente. Me sitúo entre el artista y el espectador, con la mirada puesta en el espectador. Trato de pensar cómo es posible articular, traducir, repensar y trasladar las investigaciones artísticas a los públicos particulares de cada exposición. Por otro lado, imagino cómo la sala enfrentará y representará estas ideas. Igualmente, siempre se realizan muchas charlas, en donde el artista cuenta sobre su trabajo, su trayectoria, sus sensaciones y sus posiciones técnicas y teóricas.

### *¿Algún consejo para principiantes y jóvenes artistas?*

Produzcan, produzcan, produzcan, produzcan, produzcan. Porque como decía Picasso: "La inspiración existe, pero te tiene que encontrar trabajando".

#### **MAIA NAVAS**

Utiliza una técnica bautizada cinemagrafía, que ya es un bum en internet. Es algo más que una fotografía, pero menos que una película. Con esta aplicación, Maia crea formas visuales congelando algunos elementos y moviendo otros, para dar una mayor sensación de profundidad.

👉 <http://maianavas.blogspot.com.ar/>

#### **JOSÉ MARTÍN VILLALONGA**

Utiliza en sus actuaciones lo que se llama formatos expandidos. Por ejemplo, trenes de juguete funcionando mientras el artista reparte cospeles o toca un instrumento, y una proyección se superpone frente a él. Usa todo tipo de medios a su alcance y tecnologías para realizar sus proyectos.

👉 <http://josemartinvillalonga.blogspot.com.ar/>



# Arte multidisciplinario y discapacidad

*Concientizar a las personas sin discapacidad y con discapacidades es la meta del grupo de videodanza Vidarte. Sus presentaciones en el Festival Conectar intentan influir en los jóvenes y sus docentes para modificar las conductas de muchos y condicionar sus decisiones futuras: en sus puestos de trabajo, en los ámbitos educativos, sociales y recreativos.*

## ¿Por qué Vidarte?

La presentación de videodanza del grupo Vidarte resulta un aprendizaje significativo, ya que provoca un gran impacto e invita a la reflexión. Y lo que se aprende así queda en la memoria por siempre.

Uno de los objetivos principales de este equipo multidisciplinario es favorecer la inclusión en los espacios laborales y de intercambio social de las personas con discapacidad. Vidarte muestra a artistas con y sin discapacidad llevando a cabo un producto artístico. Acercando y conectando la brecha que, aún hoy, existe entre las personas a causa de las diferencias físicas, ideológicas, religiosas, etcétera.

Como miembros de esta sociedad y como artistas que son, creen necesario el uso de la tecnología como medio de comunicación y expansión. Este grupo realiza, además de sus actuaciones, talleres con alumnos y docentes que se producen durante las diversas ediciones del Festival Conectar en diferentes regiones de nuestro país para concientizar a alumnos, padres y docentes sobre la necesidad de pensar a las personas con discapacidad no solamente en relación con el arte —como medio de expansión y expresión, que rompe con los parámetros instituidos—, sino también como parte de la sociedad.

## El espectáculo

El espectáculo del grupo Vidarte en el Festival Conectar comienza con un video en el que danza, pintura, música y palabras en pantalla interactúan con lo que sucede en el escenario en tiempo real.

Uno de los objetivos de este proyecto ha sido desarrollar un hecho artístico donde se aprecien imágenes, se escuche música divertida, rítmica, que convoque al espectador a sentirse parte. Palabras en pantalla y movimientos en vivo. Todos elementos que al combinarlos resultan un producto estético único, que es un claro ejemplo de integración producido con recursos al alcance de todos. En el caso de Antonella Semaán, pintora sin manos, en esta actuación se expresa mediante mensajes gráficos y escritos conectando a su *netbook* una cámara web y una tableta gráfica. Con estos dispositivos técnicos, produce contenidos poéticos ensamblados al baile de sus compañeros y a las imágenes que se proyectan en la pantalla.

## Taller vivencial

Al finalizar la presentación, se convoca a participar a los alumnos y docentes en la creación de un videodanza. Para ello, el grupo muestra nuevamente su trabajo, pero esta vez invita a los alumnos a registrarlo con las *netbooks* desde diversos ángulos y eligiendo en qué desean focalizar. Luego, el video es editado y modificado por efectos, para lo cual se utilizan programas sencillos como el *Movie Maker* y el *Paint*.



## INFO

Video del festival "Arte e inclusión"  
👉 [http://festivalconectar.educ.ar/?page\\_id=1916](http://festivalconectar.educ.ar/?page_id=1916);  
o visitar este link 👉 <http://vimeo.com/29833384>.

# Monkey Jam, un programa multidisciplinario

*Monkey Jam es un programa que permite sacar fotos con tu netbook y utilizarlas para hacer una animación cuadro por cuadro, también llamada stop motion. Además, podés usarlo con imágenes que ya tengas archivadas en tu net y realizar así la presentación para una clase, el video de un viaje, de una fiesta, etcétera. Aquí van algunos consejos para aprender a utilizarlo.*

- ✿ Para comenzar a trabajar con Monkey Jam, hay que crear un archivo .xps, que es la extensión de este programa ("Barra de menú", "File", "New XPS with folders").  
En el espacio de trabajo u hoja de exposición, cargarás las fotos con las que vas a trabajar.
- ✿ Para guardar el trabajo en proceso, tenés que crear una carpeta en tu escritorio con el nombre del proyecto. También deberás nombrar cada capa que generes con un nombre que represente su contenido.
- ✿ "Project FPS" indica cuántos fotogramas se reproducen por segundo. Tené en cuenta que 24 fotogramas por segundo es la máxima velocidad posible, como en una película.  
Para configurar la cantidad de fotogramas por segundo, andá a "Settings FPS". Podés establecer un valor de velocidad de la lista que aparece en las opciones o podés también seleccionar la

- opción "Other" para escribir el valor manualmente. Si seleccionás valores más altos, la secuencia de tu video será más rápida; si en cambio elegís valores menores, irá más lenta y permanecerá más tiempo en la pantalla.
- ✿ Para comenzar a armar una animación con la técnica de *stop motion*, debés importar imágenes preparadas previamente. Las imágenes pueden estar almacenadas en tu *netbook*, un *pendrive*, un CD u otro dispositivo. El recorrido es el siguiente: "File", "Import", "Images", "Add files", "Import list".  
Para configurar el tipo de imagen y el formato, andá a "Setting", "Image format", y seleccioná .png, .jpg o bmp.
- ✿ Para incorporar audio, andá a "File", "Import", "Audio", y seleccioná el archivo de audio que vas a utilizar durante la animación. Se desplegará una columna que te permitirá hacer

- los ajustes necesarios.
- ✿ Para visualizar cómo va quedando el trabajo, seleccioná el ícono "Preview". Desde allí se accede a la pantalla de reproducción. En "Movie size", podés ajustar el tamaño del video.
- ✿ Para finalizar, seleccioná "Exportar hoja como película .avi". Se abrirá una ventana en la que tendrás que ingresar el nombre del video en el cuadro "File name" y la ubicación. Hacé clic en "Save movie" para guardar la película.



➔ **INFO**

Sitio de descarga:

➔ <http://monkeyjam.org/download>



caso 1



Julieta, 17 años, J. J. Castelli.  
Quiere organizar una fiesta  
para los egresados.

caso 2



Pedro, 14 años, Chilcito,  
La Rioja. Con un grupo de  
compañeros, está preparando  
un acto para el 25 de Mayo.

caso 3



Martina, 16 años, Ciudad  
Autónoma de Buenos Aires.  
Quiere agregar recursos  
multidisciplinarios a una clase  
especial.

# Creá una obra multidisciplinaria *para tu escuela* (con los recursos a tu alcance)

*Si hace tiempo que estás pensando en cómo usar las netbooks para organizar una fiesta temática, una representación teatral, un acto patrio o un evento en tu escuela, aquí encontrarás la respuesta. Mediante una propuesta de arte multidisciplinario, por supuesto.*

Podés experimentar el mundo de un modo diferente a través del arte. Pero no copies, recreá todo de cero y volvé a comenzar hasta dar con tu idea. Buscá referentes, ejemplos, andá a los orígenes de las cosas, copiá para aprender, pero luego despegate y reinventá. Antes de empezar, pensá qué querés transmitir con tu proyecto, cuál es su función, cómo vas a llevarlo a cabo.

Antes que nada, debés pensar cuál es el tema que abordarás y, en particular, qué querés mostrar o decir con la representación que estás planeando.

Si se trata de una fecha histórica significativa, tenés que profundizar en el tema y hacer un trabajo de investigación para buscar textos, imágenes, música, literatura y todo lo que creas que pueda enriquecer tu proceso creativo. A continuación, verás cómo

incluir elementos novedosos en tus producciones escolares y también, ¿por qué no?, podrás usarlos para proyectos fuera del ámbito escolar.

La clave para hacer un evento multidisciplinario es incorporar varios lenguajes artísticos en simultáneo: música, sonido, imágenes, historietas, animaciones, cortos, actuaciones, baile, etcétera. ¡Todo es válido! Así que... ¡a pensar!

## Tu *netbook*, tu imaginación... ¿qué más?

Para encarar un proyecto multidisciplinario, necesitás: un programa para capturar imágenes (Web Companion), un programa para editar imágenes (Gimp o similar), un programa para realizar videos (Movie Maker) y uno para editar sonido (Audacity). También necesitás dispositivos para el registro de audio, que puede ser el micrófono incorporado a la *netbook* o uno externo. ➔



Además, tenés que procurarte los audios de sonidos y temas musicales con los que vas a componer tu relato.

Para la captura de imágenes fijas o videos, disponés de la cámara web de la *netbook*, aunque también podés usar un dispositivo externo: celular, cámara digital, de video, etcétera.

Acordate que siempre debés considerar en qué formato (extensión) vas a editar el material. Si utilizás archivos de muy alta calidad, el procesador de tu *netbook* podría trabajar muy lento o colgarse. Recordá grabar cada cambio importante que realices y hacer siempre una copia de seguridad.

# 1. La idea

Para comenzar el proceso creativo, la tormenta de ideas es siempre una herramienta válida y enriquecedora. Escribí las ideas, tomá apuntes, mirá el material audiovisual necesario y buscá lecturas que te inspiren. Creá una carpeta en el escritorio de tu *net* con el nombre del proyecto y la fecha en la que se realizará el evento. Dentro de esta carpeta, podrás crear otras que te ayuden a organizarte. Allí podrás tener ordenados "Ideas", "Textos y notas", "Música", "Sonidos", "Fotos", "Videos" en carpetas separadas. Luego, armarás la carpeta en la que guardarás el material que irás produciendo y la versión final.

## ¿Qué es una tormenta de ideas?

La tormenta o lluvia de ideas, del inglés *brainstorming*, es un modo de trabajar en equipo para sumar ideas. Para hacerlo bien, lo fundamental es decir todo lo que se te ocurra, sin reprimir nada. De esta manera, se usa la capacidad creativa de todos, e ideas que en un principio resultan disparatadas pueden ser excelentes propuestas. Esta técnica grupal se empleó mucho en el campo del diseño, la publicidad y la gestión de grandes empresas, que se apoyaban tanto en los resultados de un *brainstorming* como en estudios de mercado. Si bien ahora se utilizan otras técnicas que responden a cuestiones de mercado y de tendencias, a vos te servirá para enriquecer tu proyecto y el trabajo en equipo.



## 2. El guion

Una vez que empezás a bajar las ideas a la realidad, debés armar un guión narrativo y uno técnico. Al inicio, el guión narrativo te servirá para ordenar las ideas y los materiales, y te ayudará a estructurar el contenido de lo que querés contar en una secuencia temporal. En este guión, también podrás realizar acotaciones relacionadas con las características del espacio, si es que además de proyectar imágenes estás pensando en emplear actores y movimiento en vivo.

En paralelo, tenés que ir armando el guión técnico de todo el evento; en él, debés considerar todos los equipos y dispositivos que necesitarás para desarrollarlo. Es el momento de ver y registrar dónde están los tomacorrientes; conseguir una zapatilla eléctrica para enchufar la *netbook* y el proyector; verificar que el cable que conecta la *netbook* al proyector sea el correcto; ver en qué medida realizarás la proyección para que todos vean el material audiovisual; decidir dónde ubicarás los parlantes para que el audio llegue a todo el espacio.

Para esta etapa, podés usar el programa Calc, del paquete ofimático OpenOffice. Calc es una hoja de cálculo de código abierto y *software* libre, compatible con Excel de Microsoft. Este programa te ayudará a planificar y organizar todo el proyecto; ahí podrás armar un cronograma detallado, con los tiempos de producción de los materiales de audio, video, textos, guión y gráfica, y los recursos técnicos y humanos necesarios.



## 3. La producción del material

### a. El audio

El audio puede ser un paisaje sonoro o una banda musical. Tenés que decidir qué tipo de sonido conviene a tu relato. Luego, tendrás que investigar y buscar el material que precisás. Si usás material ya editado, pensá en qué formato necesitás que estén los archivos.

Si querés representar una batalla histórica, podés buscar en internet bandas sonoras de películas épicas y remixarlas con música de la época. Elegí un personaje, un soldado, un general, un soldado enemigo, un médico, que puede estar en la representación o no, que te sirva para construir el punto de vista de alguien que estuvo en la batalla. Seguramente, así lograrás que el relato consiga una carga más emotiva y no se quede solo en lo descriptivo. Mientras tu personaje de ficción

está en plena batalla, traé de sus recuerdos una música que lo aleja de la violenta lucha. Este tipo de situaciones podés representarlas solo con sonidos y música: una respiración agitada, ruidos de los cañones, gritos, silencios, etcétera.

También podés romper con la estética teatral realista y narrar el suceso musicalizando el paisaje sonoro o agregándole un tema musical actual.

La idea es lograr cierta unidad entre los sonidos de la batalla y los de la banda musical que elijas. Para eso, pensá que cada elemento debe tener algún componente que lo una con el otro, un hilo conductor que se una armónicamente o que quiebre el significado de lo que se escucha y lo resignifique con algún dato nuevo. Por ejemplo: siempre pensando en la representación de una batalla, podés incorporarle a la banda sonora de la batalla un tema de guitarra explosivo de un artista como Jimi Hendrix, que tiene momentos de una increíble emoción y fuerza. Hay mucho para ver en internet, desde megaeventos tecnológicos hasta obras de teatro clásicas y experimentales que pueden inspirarte y abrirte a nuevos desafíos.



## b. Las imágenes

Si podés conseguir un proyector y un espacio que puedas oscurecer para proyectar —tiene que haber un plano preferentemente blanco y sin brillo—, deberás trabajar en el diseño de la imagen.

Siguiendo la temática de la batalla, es hora de que produzcas una breve película con el material que encuentres referido al período que vas a representar. Cuando busques imágenes, es importante que sepas de dónde provienen; no todas pueden ser utilizadas sin violar derechos de *copyright*. Además, podés hacer un texto con los datos de quienes colaboraron en la realización y la autoría del material audiovisual que incorporaste en tu evento, y ponerlo en un blog relacionado, en un texto impreso y expuesto en un lugar donde todos puedan leerlo.

Una alternativa es buscar imágenes, videos o audios, en directorios que ofrecen gran cantidad de recursos de este tipo, que se pueden descargar, reproducir y editar. Este tipo de material cuenta con licencias Creative Commons.

Si no querés usar imágenes, podés representar la batalla con actuaciones de tus compañeros o realizar una animación fotográfica cuadro por cuadro (*stop motion*) con el Monkey Jam. Es un recurso muy fácil de poner en práctica, con el que se logra gran plasticidad.

### El proceso creativo

¿Cómo vas a trabajar durante el proceso creativo? ¿Vas a hacer todo el diseño directamente en la máquina o también te servirás de lápiz y papel?

 **INFO**  
 Directorios de imágenes libres:  
[http://commons.wikimedia.org/wiki/Main\\_Page](http://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page)  
<http://www.sxc.hu>  
<http://galerias.educ.ar/main.php>



Muchos artistas y diseñadores usan sus computadoras para tomar apuntes, buscar material en internet, bajar imágenes, realizar *collages* con un editor como Gimp o hacer programaciones sencillas con Scratch. De todos modos, siempre sirve tener una hoja de papel y un lápiz a mano para resolver problemas a la hora de pensar la organización del espacio, dónde estará el público, qué elementos usarás para comunicar, si emplearás solo el material audiovisual que proyectarás o reforzarás el ambiente con otro tipo de elementos.

## 4. El espacio

Podés ambientar el espacio con elementos relacionados con el momento histórico, muebles de época, uniformes viejos gastados y quemados; simular documentos escritos durante la batalla o los apuntes de algún periodista o dibujante de la época. Podés crear una escenografía tanto para la realización de un video o de una animación como para el espacio real en el que se desarrollará el evento.

Dependiendo de cómo sea el lugar, tal vez puedas modificar la iluminación y hacer una puesta de luces especial, acorde con tu relato.

### El día tan temido

Seguramente, el día del evento estarán todos muy nerviosos. Pero ¡calma! Nada demasiado grave puede suceder. Llegá al lugar con tiempo suficiente para verificar que todos los artefactos técnicos funcionan correctamente y para ordenar el espacio tal como lo diseñaron. Es conveniente que algún integrante del grupo acomode a los espectadores, para estar seguros de que no interferirán durante la presentación.

¿Y qué más se puede agregar? ¡Mucha suerte! 🍀

### Enlaces de interés

*Minilogue Hitchhikers Choice*, una divertida animación con dibujos hechos con marcador: 🖱 [www.youtube.com/watch?v=u46eaeAfeqw](http://www.youtube.com/watch?v=u46eaeAfeqw).

*Scacchi Clay Stop Motion-Chess Clay Stop Motion*, una partida de ajedrez con piezas de barro y arcilla:

🖱 <http://www.youtube.com/watch?v=YXM3wrlhcwY>

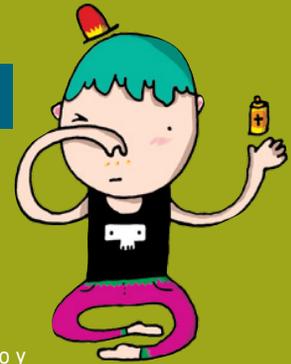
## Consejos básicos

- ✓ Solo el servicio técnico está autorizado para abrir y reparar tu computadora.
- ✓ Al cambiar los módulos de memoria o limpiar el equipo, apágalo completamente; esto significa:
  - a) apagar el interruptor principal;
  - b) quitar la batería;
  - c) desconectar la fuente de alimentación del tomacorriente o de cualquier otro tipo de fuente de energía externa (por ejemplo, baterías).
- ✓ Evita utilizar el equipo cerca del agua (bañadera, pileta de cocina) o en ambientes de humedad extrema. Tampoco lo uses bajo la lluvia.
- ✓ Durante una tormenta eléctrica, es inconveniente realizar tareas de mantenimiento y reconfiguración.
- ✓ Evita colocar objetos dentro de las salidas de aire o aberturas de la computadora o accesorios.
- ✓ Utiliza la computadora dentro del rango de temperatura de 5 °C a 35 °C. Fuera de estas condiciones, guarda el equipo.
- ✓ Procura mantener el equipo alejado de la luz directa del sol. No lo dejes dentro de automóviles cerrados al sol, ni cerca de fuentes de calor (estufa, horno).
- ✓ Protégelo de las interferencias magnéticas provocadas por imanes, parlantes o motores eléctricos.



## PANTALLAS, CABLES, BATERÍAS Y BLOQUEO

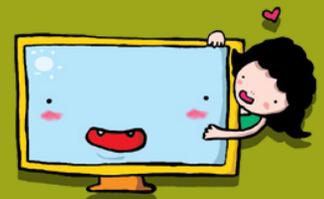
- ✓ Si la batería despide líquido o tiene olor, quitála con precaución del equipo —sin tocarla con las manos desnudas—, suspende su uso y deséchala del modo adecuado.
- ✓ Si el equipo se bloquea, ponete en contacto con el referente técnico de la escuela.
- ✓ Si no estás usando el equipo, dejalo cerrado y no apiles otros objetos sobre él.



- ✓ El adaptador convierte la corriente alterna a corriente continua, alimenta el equipo y carga la batería. Debe trabajar correctamente ventilado. No lo abras bajo ningún concepto.



- ✓ Conecta y desconecta los cables con cuidado. Nunca los dejes en medio de un sitio de paso.
- ✓ Separa la batería de otros objetos metálicos que puedan hacer cortocircuito en las terminales.
- ✓ Utiliza la batería recomendada para el equipo. No la acerques a fuentes de calor ni la sumerjas o permitas que se moje.
- ✓ La pantalla LCD es un dispositivo delicado. Trátala con precaución. No la golpees ni dejes objetos sobre el mouse o el teclado que, al cerrar la máquina, puedan afectarla.



# Te invitamos a sumarte al Festival Conectar

*El Festival Conectar es un espacio de trabajo colaborativo para jóvenes, que busca la integración efectiva de las nuevas tecnologías en los aprendizajes, mediante la realización creativa de producciones artísticas, tecnológicas y comunicacionales.*



www.educ.ar - Ministerio de Educación

Jordan, Soledad

Multidiscipline : combiná las artes y creá con tu net. . - 1a ed. - Buenos Aires : Educ.ar S.E., 2012.

32 p. : il. ; 24x19 cm.

ISBN 978-987-1433-77-3

1. Tecnologías. 2. Educación. 3. TIC. I. Título CDD 372.34

Directora Portal Educ.ar S. E.  
Patricia Pomiés

Coordinador general del  
Programa Conectar Igualdad  
Pablo Pais

ISBN: 978-987-1433-77-3

Queda hecho el depósito que dispone la Ley 11.723.  
Impreso en la Argentina. Printed in Argentina.  
Primera edición: abril de 2013.

## SERIE VIDA COTIDIANA Y TECNOLOGÍA

- Cuando estás conectado / Usá internet con autonomía y responsabilidad.
- Ver para crear / Aprendé a analizar información en imágenes.
- Yo videojuego / A qué jugás, por qué jugás... Animate a pensar un videojuego.
- A la web, mi amor / Programas e ideas para divertirte con tu net.
- Yo me comprometo / Comunidad y tecnología: una alianza que te involucra.
- TEC & TIC / Accedé a los avances de la ciencia y la tecnología.
- Acortá la brecha / Tu *netbook* te incluye; incluí vos también.
- Periodismo vivo / Vos y tu net: un multimedia en acción.
- Robótica / Entrá al mundo de la inteligencia artificial.
- Tu *netbook*, tu mundo / Formación a distancia, redes y otros recursos para acercarnos.

## SERIE TRABAJO Y TECNOLOGÍA

- Trabajar con la compu I (*hardware*) / Arreglar y reciclar compus: un oficio para vos.
- Trabajar con la compu II (*software*) / Diseñar y programar: un oficio para vos.
- Buscar trabajo / Todo lo que necesitás saber para hacer tu camino.
- Sintonía digital / Transformá tu *netbook* en un estudio de radio.
- Prendete / Info e ideas para usar tu net en emprendimientos productivos.

## SERIE ARTE Y TECNOLOGÍA

- ¡Animate! / Sacá fotos, editá, filmá y... ¡hacete la película!
- Leer y escribir en la red / Descubrí los nuevos formatos de la literatura digital.
- Medios interactivos digitales / Conocé las interacciones mediadas por la tecnología.
- Mi banda / Grabá, editá y producí música con tu *netbook*.
- **Multidiscipline / Combiná las artes y creá con tu net.**

## Multidiscipline / Serie Arte y tecnología

**Coordinación editorial:** Ariela Kreimer y Martina Sominson | **Edición:** Mariana Carroli | **Diseño y coordinación gráfica:** Silvana Caro | **Redacción:** Soledad Jordán y Natalia Laube (entrevista a Pichón Baldinu) | **Corrección:** Inés Fernández Maluf y Verónica Ruscio | **Fotografía:** Lucas Dima (entrevista) | **Ilustraciones:** Muriel Frega (tapa y proyecto), Bianca Barone y Delius | **Coordinación de contenidos Educ.ar:** Cecilia Sagol | **Coordinación de proyectos Educ.ar:** Mayra Botta | **Gestión administrativa:** Nahir Di Tullio y Laura Jamui | **Agradecemos a:** Mara Borchardt y Soledad Jordán.

En español, el género masculino incluye ambos géneros. Esta forma, propia de la lengua, oculta la mención de lo femenino. Pero, como el uso explícito de ambos géneros dificulta la lectura, en esta publicación se usa el masculino inclusor en todos los casos.  
Educ.ar está a disposición de los poseedores de los derechos de eventuales fuentes iconográficas no identificadas.

Para aprender más y mejor, para crear, para divertirte...  
en estos materiales, encontrarás un montón de ideas  
para aprovechar al máximo las posibilidades que te  
brinda tu *netbook*.



Comunicate con nosotros: [conectadoslarevista@educ.gov.ar](mailto:conectadoslarevista@educ.gov.ar)



ISBN 978-987-1433-77-3



9 789871 433773

**ARGENTINA**  
UN PAIS CON BUENA GENTE



Ejemplar de distribución gratuita. Prohibida su venta.