



Lic. Arturo Borio > *Director*
Prof. Emilio J. Fuentes > *Codirector*

Integrantes:

Fabiola de la Precilla > *Docente Investigadora*
Celia Marcó del Pont > *Docente Investigadora*
Manuel R. Zalosnik > *Docente Investigador*
Marcela Yaya > *Docente Investigadora*
Luciano Angonoa > *Docente Investigador*
Gladys Mabel Chianello > *Docente Investigador*
Emilio H. Ortiz Suarez > *Docente Investigador*
Victoria Suarez > *Docente Investigadora*
Pablo Checchi > *Técnico*
Andrés Villena Jiménez > *Técnico*
Juan Pablo Beltramino > *Técnico*
Juan Manuel Fernández > *Técnico*

INVESTIGACIÓN/PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIAS EDUCATIVAS. PROBLEMÁTICA DE LA REPRESENTACIÓN Y LA CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO EN UNA OBRA MULTIMEDIA INTERACTIVA ELABORADA CON LAS ESTRATEGIAS DE LA CREACIÓN ARTÍSTICA CONTEMPORÁNEA, COMO RECURSO PARA EL APRENDIZAJE, ESTABLECIENDO DIÁLOGOS ENTRE EL CINE Y LAS DEMÁS ARTES

Nuestro proyecto continúa con el abordaje de la investigación/producción de multimedia educativa orientado por la pregunta inicial: ¿las aplicaciones multimedia organizadas como hipertexto con intencionalidad educativa reúnen las características adecuadas para favorecer el proceso de conocimiento en el marco del respeto por la singularidad de los sujetos de la educación? Tenemos en cuenta aquí la reflexión de Fabián Wagnister (2009) sobre la situación de la Argentina en lo que hace a tecnología y acceso a la misma: “Es un tema complejo. Por un lado, tenemos que pensar mucho más allá de quiénes tienen acceso a la tecnología, porque lo importante es que la tecnología nos afecta a todos”. Entonces nos interrogamos, ¿cómo la tecnología prefigura subjetividades contemporáneas, específicamente enlazada con el cine y las artes en general? La historia del arte moderno y contemporáneo atiende a la hibridación de los lenguajes, a la desaparición de modelos hegemónicos, sustituyéndolos por obras de arte inorgánicas (Bürger, 1977), con el empleo de las nuevas tecnologías, que destruyen definitivamente la idea de obra de arte aurática (Benjamin, 2011). ¿Cómo se emplea la interactividad digital como estrategia poética y estética (Eco, 1970) de transposición de lenguajes subjetivantes para la construcción de sentido y conocimiento? ¿La multimedia interactiva como soporte y medio de transferencia de manifestaciones artísticas podría constituirse, a la vez, como obra de arte en sí misma? Siguiendo esta línea de pensamiento nos orientamos hacia la producción de una obra multimedia, que se propone superadora con relación a los desarrollos precedentes. Nos planteamos como hipótesis de producción una multimedia interactiva descentralizada, como obra abierta (Eco), que promueva la desestructuración del educando para motivarlo a la búsqueda de la construcción de sentidos y conocimiento. Asimismo, hipotetizamos que los lenguajes artísticos pueden ser asumidos como mediadores en los procesos de enseñanza-aprendizaje, donde confluyen el tiempo psicológico, el tiempo histórico y el tiempo de la cultura (Eco), en nuestro caso, en una obra artística interactiva.