

Salir de la caja: ideas lúdicas en clase



*Victoria Pirrotta**

En abril de 2022 se empezó a dictar por primera vez la Tecnicatura en Producción de Videojuegos en el Centro Universitario de Innovación (CUDI) de La Matanza, en González Catán, a partir de un acuerdo entre el municipio y diferentes universidades nacionales.

La materia Historia de la Cultura I se dicta durante el primer año de la carrera. En la UNPAZ, es común a la Licenciatura en Producción y Gestión Audiovisual y la Licenciatura en Producción y Desarrollo de Videojuegos. Los nudos conceptuales que recorre el programa se presentan con un fondo de problemas históricos de la época moderna, desde la Revolución Francesa hasta la Segunda Guerra Mundial. Los temas y lecturas obligatorias funcionan como disparadores para desnaturalizar y problematizar académicamente el uso cotidiano de términos como cultura, modernidad y arte, entre otros.

El acuerdo que llevó la Tecnicatura en Videojuegos al CUDI no solo implicó un cambio de locación. Uno de los desafíos fue planificar la materia con la especificidad de esa carrera: convocar a los y las estudiantes a involucrarse en ciertos debates académicos y a visualizarse como productoras y productores de conocimientos. Desde ahí se diseñó un trabajo final que buscó movilizar la vocación por crear.

* Docente de Historia de la Cultura I en las Licenciaturas en Producción y Gestión Audiovisual y en Producción y Desarrollo de Videojuegos de la UNPAZ y en el Centro Universitario de Innovación (CUDI) de La Matanza.

Ese otrx que vive a mi lado

La película *El hombre de al lado* fue el disparador del análisis y la creación. Primero, una selección de escenas, cruce con bibliografía y defensa grupal oral. Luego, una propuesta lúdica, experimental, como un ensayo, que presentamos como un “bonus track”.

El hombre de al lado (2009) es una película argentina dirigida por Mariano Cohn y Gastón Duprat, con guion de Andrés Duprat, música de Sergio Pángaro y fotografía de Mariano Cohn y Gastón Duprat. La película gira en torno a un conflicto vecinal.

Leonardo es un hombre de clase media-alta, diseñador, académico, docente, que vive junto a su mujer y su hija en una casa de diseño, elegante, sobria, única. Su vecino es Víctor, un vendedor de autos que decide construir una ventana que interfiere con la estética y la dinámica de la casa de Leonardo. En ese conflicto se encuentran dos mundos distantes, dos miradas que conviven, que existen en diálogo y en tensión. Víctor quiere conocer a Leonardo, fuerza la interacción, intenta acercarse... no lo logra.

Fue filmada en la Casa Curutchet, construida por el arquitecto suizo Le Corbusier, en La Plata, entre 1949 y 1952. Las propias características de la propiedad aportaron al film una propuesta visual muy particular. El trabajo con la perspectiva y los espacios fragmentados dialogan con ciertos momentos de la historia.

Existe en esta película una mirada sobre lo hegemónico y lo subalterno en relación con lo intelectual, lo artístico, la literatura. La película invita a discutir acerca de la tensión que presenta entre lo popular y lo académico.

Esos fueron ejes de contacto con la bibliografía. La película, sus ritmos, sus personajes, generaron reacciones en cada uno y cada una. Hubo sorpresa, enojo, preguntas. Las clases tomaron dinámica de taller, fueron espacio de consulta, intercambio de ideas, discusiones y acuerdos para acompañar los procesos creativos grupales. Como esta, otras decisiones pedagógicas también ayudaron a fomentar la autonomía individual y grupal, a que tomen la palabra las y los estudiantes más introvertidos y a que se perciban en roles específicos como parte de un grupo.

Laboratorio de ideas

Una consigna abierta: un proyecto lúdico que utilice como disparador cualquier elemento de la película. Un videojuego, un juego de mesa. Una escenografía, un personaje, una situación. Y un ejercicio de experimentación. Las propuestas se enfocaron en escenas, en la vida del personaje principal antes de la película, construyeron finales alternativos.

Fucking Neighbour. Tu relación con los vecinos llevada al límite es el título que pusieron Iván Gómez, Santiago Páez y Manuel de Faria Viana a su trabajo. Las jugadoras o jugadores tienen que decidir cómo lidiar con una serie de situaciones molestas con vecinos o vecinas. En base a las decisiones que se tomen –dialogar, molestar o confrontar– van apareciendo diferentes escenarios y recursos mediados por barras de energía de cada personaje.



Los trabajos de las y los estudiantes del CUDI en el marco de la materia Historia de la Cultural I, en el primer cuatrimestre de 2022.

El hombre de al lado (The man next door) fue la creación del grupo integrado por Hanna Rodríguez, Oriel Fernández, Mauro Acevedo, Federico Itze y Franco Acevedo. El jugador representa a Víctor, esa es la óptica del juego, y tiene que construir su ventana sorteando las trabas que su vecino intenta generar. En el nivel inicial hay que romper la pared; en el siguiente se podrá dialogar con otro personaje, con consecuencias y finales variados.

Los escenarios y las opciones fueron cambiando en cada desarrollo lúdico. Y así también, la propuesta de esta materia se vigorizó. La compartimos como un aprendizaje, como un desafío: el de salir de nuestras zonas de comodidad, el de diseñar propuestas capaces de interpelar a las y los estudiantes como productoras y productores.