

Tecnología digital proyectual y didáctica relacional, para la producción artística visual contemporánea

Oliver Sáez Matamala

Magister (c) en Didáctica Proyectual MADPRO, Facultad de Arquitectura Construcción y Diseño, Universidad del Biobío, Chile.
oliversaezmatamala@gmail.com

ABSTRACT

Oriented toward developing a seminar for the Department of Plastic Arts University of Concepcion Chile, This production model was designed in the MA in Project Teaching School of Architecture Construction and Design, University of Biobío, Chile. The School of Art at the University of Concepción proposed in his origins to keep the tradition of the graph and the Chilean recorded, because is in that line where begins to develop the curriculum modification toward digital openness and incorporating technology tools for the professional artist formation. The main motivation of this coalition is to detect and generate visual art discourses through multidisciplinary strategies for the production of works that incorporate processes and technological tools to generate digital art spaces and territories exploratory different to the traditional model of museum work.

KEYWORDS: Production; digital technology; multi-disciplinary; Relational; simulation.

La enseñanza del arte a nivel de pregrado presenta un proceso mecánico y técnico elemental en base a disciplinas tradicionales de la enseñanza del arte, es decir entrega conocimientos absolutos para un proceso creativo que podría ser abierto a posibilidades de reproducibilidad en base a la elaboración discursiva. Lo precario de este sistema es que cuarta las posibilidades de ahondar en problemáticas a nivel conceptual y empírico, restringiendo la práctica en una dimensión estética y a un canon de obra cerrada (hermética). Esta condición se desapega de la producción contemporánea inclusiva *multidisciplinaria* híbrida “*El oficio cuidadoso no es más relevante que los automatismos informáticos; la inversa es igualmente válida. Las nuevas tecnologías, entonces, tanto como la maestría del arte anterior al technoarte, son herramientas de la idea, de la imagen y su periodo conceptual, hablar de herramientas y de ideas puede dar a entender que se trata de factores de la creación artística extrínsecos uno del otro*” (Schultz M, 1998, 14), negándose a otorgar apertura a la utilización de herramientas disciplinarias extraídas del universo de posibilidades que entrega el sistema tecnológico y productivo contemporáneo a nivel general.

La importancia que tiene el uso de herramientas

digitales-tecnológicas dentro del proceso de proyecto en el área de las artes visuales contemporáneas, redefine el modelo de producción que se establece según la lógica tradicional apegada a una corriente plástica análoga y a una estructura de creación manual y oficiosa. La irrupción de nuevos conceptos de espacialidad y territorialidad que sobrepasan las concepciones ópticas y apticas bidimensionales y tridimensionales que regían los procesos de creación hasta la década de los setenta y ochenta, se ven sobrepasadas por la vertiginosidad de los adelantos científicos-tecnológicos que se han experimentado durante las últimas décadas en el planeta, estos adelantos han modificado los procesos de proyección en las distintas etapas del desarrollo de la obra de arte como también en su puesta en escena, siendo este cambio de paradigma una ventana abierta a nuevos territorios de acción e interacción, escapando a los escenarios tradicionales de presentación exhibición para los distintos tipos de obras y proyectos visuales.

Comprender la práctica artística y el proyecto desde la perspectiva del taller, conlleva a generar un esquema de “*producción*” consensuada respecto de la obra, desde esa sentencia cabe insistir que la práctica deviene de un proceso metodológico, razonamiento que determina la

ejecución de la proyectividad eficiente en el parámetro de su enunciado y marco teórico.

El arte contemporáneo en una escala global responde a procesos de producción y emancipación masiva de la práctica a través de múltiples canales, lo que implica una expansión en el terreno de las vinculaciones que se reúnen para tal fin, hacer óptimo y eficiente las estrategias involucradas en el proceso de elaboración de obra junto a su distribución y comunicación son un importante ítem dentro de la práctica contemporánea. Para la mediatización no puede negar el uso de tecnologías en la producción de redes y contenidos que sostienen la esfera de producción como también la participación pública para el discurso del arte contemporáneo.

Los proyectos híbridos actuales “Una nueva alternativa que contemple lo local y lo global. Nuevos lenguajes como productos de la combinación de lo tradicional y lo contemporáneo” (Ben C, 2006, 11) sostienen un modelo que apela a la integración de procedimientos técnicos y conceptuales, facilitando el traspaso de información por medio de múltiples canales y procedimientos que ayudan a potenciar los vínculos y relaciones que potencian el discurso del arte. Los modelos de agenciamiento y uso de tecnologías incrementan las posibilidades de apertura discursiva y exploración de los distintos formatos de obra, un ejemplo de esto es el proyecto VENUS, Buenos Aires Argentina, encabezado por Roberto Jacoby instancia de gestión que a manera macro vincula varios proyectos de arte independiente como la Editorial Ramona, Trama entre otros “es a la vez un juego económico y un experimento político, que está en cambio continuo gracias a las imprevisibles combinaciones de los proyectos y deseos de sus miembros”. Incluso, tiene una moneda propia, el Venus, que –como explican en el sitio de la experiencia– “opera como medio de intercambio y comunicación, como una herramienta de soberanía y como un símbolo de pertenencia al grupo” (Radio Fenix. 2009).

Producción versus pos producción.

La incorporación del término “post producción” dentro del proceso de ejecución de una obra artística, implicó una revolución para el formato de generación obra única consagrada-celebrada-exhibida “*la “obras” ya no se intercambian, ni entre sí ni en valor referencial. Ya no tienen la complicidad secreta que constituye la fuerza de una cultura, ya no las leemos, sólo las decodificamos...*” (Baudrillard J. 1991, 21), ya que ofrece el primer indicio de una transformación en la manera de generar una obra artística no única en su tipo y que no responde al oficio del genio creador, sino más bien, a la capacidad vinculante en las relaciones que se establecen desde y para la obra y en contexto donde se desarrolla su accionar, por lo mismo los elementos constitutivos que organizan su poética, estructuran un flujo de relaciones

que escapan al fenómeno estético ligado al desarrollo formal de obra, ya que esta puede ser ejecutada en el plano del *pastiche* el *ready-made* la *estética relacional* y otras estructuras que definen la acción generativa de obra, dependiendo del tipo de relaciones que establece su proceso de producción.

Considerando las estrategias y recursos actuales que la sociedad de la información pone a disposición en diversos medios de transmisión y de conocimiento, las posibilidades que tiene la didáctica artística en su rol formativo abre múltiples posibilidades en términos de generación de obra, como en la producción de la misma, por lo anterior las estrategias contemporáneas que ofrecen la tecnología y los medios digitales junto a las múltiples herramientas que ofrece el medio, generan un cambio de paradigma en lo referente al medio y su tradicional modo de proponer la experiencia artística, considerando que esta última la experiencia es el motor que da origen a la asimilación de cognitiva dentro del proceso psicosomático que genera en el individuo el enfrentarse a una propuesta artística “*Para el mundo artístico, la obra no es algo diferenciado de las aspiraciones y deseos de las personas y comunidades, para los educadores artísticos las ocasiones de aprendizaje artístico no aparecen únicamente en las aulas y museos sino en cualquier situación social*” (Marin R. 2011,283).

Las propuestas que organizan su metodología en la estética relacional, el nivel de vinculación con el medio y sus determinantes espaciales, físicos y virtuales colocan al individuo (espectador) dentro del mismo plano que la obra, haciendo de este participe de un todo organizativo que acciona el proceso relacional donde no existe un único configurante, como en el modelo clásico-moderno obra de autor, ya que este formato eleva la obra dentro del ámbito de lo procesual relacional, donde los flujos de procedimientos y discurso se cruzan dando origen a una estructura vinculante que sobrepasa el estereotipo tradicional adentrándose en la estructura del proyecto.

Didáctica Relacional:

Dentro de los procesos de producción artística, este proyecto indaga en el análisis y estudio de la didáctica relacional artística contemporánea que incorpora herramientas digitales en sus procesos de producción, con el fin de optimizar los procesos de obra por medio de estrategias de simulación y trabajo colectivo, relacional-multidisciplinario, centrados en territorios específicos: espacios museales, urbanos (públicos y privados) como también virtuales-digitales según sea el caso de estudio y/o intereses en cuestión. También abordaremos los espacios de producción, instalación y exhibición, situaciones indispensables para el desenvolvimiento del proceso artístico proyectual.

Considerando las estrategias y recursos actuales de producción que la sociedad de la información pone

a disposición en diversos medios de transmisión de conocimiento, las posibilidades que tiene la didáctica artística en su rol formativo abre múltiples posibilidades en términos de producción, para la obra y desde sus recursos, por lo mismo las estrategias contemporáneas que ofrece la tecnología y los medios digitales junto a sus múltiples herramientas, generan un cambio de paradigma en lo referente al medio artístico y su tradicional modo de proponer el concepto de obra.

Considerar la obra en tanto experiencia se apoya en la necesidad de proponer esta como un todo consensuado, para este caso el trabajo colectivo funciona como instancia didáctica generando un flujo relacional, incorporando en el proceso didáctico metodológico enseñanza-aprendizaje como experiencia medular para el trabajo de taller y acción proyectual en la práctica artística.

La experiencia de generar un grupo heterogéneo que involucre a profesionales de distintas áreas del conocimiento con el fin de generar un trabajo interdisciplinario, potencian las posibilidades de expansión del discurso artístico desde el plano de los recursos, considerando que toda experiencia de arte se sitúa dentro de un plano teórico-práctico que propone y cuestiona desde su propio hacer la economía de recursos que vincula la obra o experiencia artística. Precisamente en el plano de la experiencia es donde se genera el verdadero valor del proceso de obra de arte propositiva y crítica del sistema que la sostiene.

Abordar el espacio público como referente para la creación y producción de un proyecto artístico implica reflexionar sobre el medio, la ciudad y sus condicionantes, la noción de lugar, espacio comunitario, espacio social y político como también espacios virtuales y de comunicación masiva, entonces la pregunta es ¿qué tipo de espacio será utilizado para la presentación y desarrollo de un proyecto artístico?.

La problemática contemporánea aborda nuevos enfoques para la didáctica y las estrategias de producción en el campo del arte. En el marco de la globalización se ha replanteado el sentido del arte junto a su sacralidad histórica, abriéndose a nuevos espacios de materialización y de discurso para entornos de aprendizaje y generación de obra fuera de la academia y de la institucionalidad del arte.

Considerando lo anterior: utilizaremos como modelo de análisis el caso de la Universidad Oberta de Catalunya (UOC) y el proyecto Media Art Wiki *"constituye un recurso para la enseñanza del arte y la estética de los nuevos medios en un contexto de enseñanza-aprendizaje virtual"* (Marín R. 2011,1).

Este proyecto se enmarca dentro de un modelo cooperativo vinculado a las tecnologías digitales en la

web en un tipo de prácticas consideradas como *Merdia Art*, funcionando como receptáculo de información en materias textuales, sonoras o audiovisuales, así como también para comentar y analizar las mismas iniciativas de manera colectiva y participativa.

La Universidad Oberta de Catalunya UOC se presenta como una universidad no presencial y asíncrono en la que el proceso enseñanza-aprendizaje tiene lugar en un entorno virtual y orientada a la práctica artística vinculadas a las tecnologías "Arte y estética digital", "Arte ciencia y tecnología", "Video digital de creación", Cultura digital entre otros. Para esos fines el proceso de documentación, archivo y análisis colaborativo desde una posición interdisciplinaria genera una herramienta ágil y dinámica, adaptable a las necesidades de actualización constante vinculando diferentes departamentos y áreas de los distintos investigadores, docentes y alumnos de la UOC convirtiendo esta iniciativa en una acción interdisciplinaria y transversal. Una de las principales logros de esta experiencia es que los estudiantes tengan la oportunidad de relacionar los conceptos aprendidos teóricamente en una experiencia práctica es decir vinculando las actividades de aprendizaje y los recursos para el aprendizaje, generando un tipo de aula virtual entre la acción colaborativa y el entorno de docencia, haciendo que el modelo de enseñanza-aprendizaje sea efectivo y eficiente para los participantes y profesionales vinculados a este tipo de formato denominado *"investigación en la acción"*.

Conclusión:

Dado el modelo de producción que ofrece la contemporaneidad, las herramientas virtuales digitales que el sistema ofrece para la enseñanza del arte no deben quedar eximidas de los avances tecnológicos presentes. Para el caso de las escuelas de arte herederas de corrientes gráficas, la incorporación de los medios digitales dentro de la proyección aportan un abanico de posibilidades en el proceso de articulación de un proyecto artístico, tanto en la producción como en la difusión y comunicación de la misma, estos antecedentes nos hacen cuestionar el tipo de enseñanza que se imparte en las escuelas y los centros de formación artístico profesional, ya que independiente al origen o formato que esta posea, existe una constante tecnológica universal que no puede ser desconocida dentro de los procedimientos metodológicos de una escuela a nivel de pregrado, ya que cada proceso de creación tanto análogo como digital o espacial y en el soporte de exhibición elegido, no puede desconocer la eficacia de los recursos que entrega la tecnología actual, no solo por una acción de optimización sino más bien por una condición temporal epistémica donde la economía de recursos es indispensable al momento de proponer un proyecto, como también en la generación de un ejercicio didáctico para una experiencia de taller. La

acción proyectual en tanto realidad o ejercicio simulado puede abordar múltiples aristas. Ahora los fines y los procedimientos son los importantes al momento de planificar una acción de este tipo, por lo cual las estrategias presentes y el uso de herramientas digitales y/o espacios virtuales, funcionan de manera correlativa al discurso y propuesta de trabajo planteadas por el docente y el grupo de trabajo (para el caso de trabajos de consenso), donde la acción consensuada va a dar los indicios y parámetros de trabajo e investigación que requiera de este tipo de herramientas, siendo el modelo enseñanza-aprendizaje y la investigación en la acción dos fuertes estrategias para la generación de proyectos eficientes de acuerdo a su planificación y metodología.

El trabajo multidisciplinario permite entender la práctica artística como un todo unificado relacional, que depende de acciones profesionales específicas que agilizan el proceso creativo, optimizando su eficiencia proyectual en tres etapas: preproducción-producción-posproducción y según la naturaleza del proyecto sus vinculaciones o mejor denominado estética de las relaciones organizan una estructura estratégica que articula eficientemente la práctica artística contemporánea.

Los sistemas de relación dentro de la estrategia de producción condiciona una estructura proyectual interdependiente, centrando su valor en la relacionalidad de sus elementos configurantes, estructuras que otorgan sentido y directriz al proceso de producción de obra en sitios específicos y requerimientos puntuales según la naturaleza del proyecto, para esta condición las herramientas digitales como programas 2D y 3D, tecnologías arduino, tecnología industrial y trabajo colaborativo multidisciplinario, permiten un estado de eficiencia y emancipación del proceso artístico visual contemporáneo.

Bibliografía

Alsina, P. 2009. Media Art Wiki. Uso de Wikis para la enseñanza interdisciplinar y multimedia del arte de los nuevos medios de comunicación en entornos virtuales de aprendizaje. Recuperado en enero de 2012, de http://www.um.es/ead/Red_U/m5/.

Baudrillard, J. 1991. La transparencia del mal, Barcelona: Anagrama.

Ben, C. 2006. La enseñanza de la arquitectura y los procesos de investigación-acción. Tucumán: Ediciones del rectorado Universidad Nacional de Tucumán.

Marín, R. 2011. Las investigaciones en educación artística y las metodologías artísticas de investigación en educación:

temas, tendencias y miradas*. Recuperado en enero 2012, <http://revistas.um.es/educatio/article/view/119951>.

Radio Fenix 102.5. 2009. Qué pasó con el proyecto Venus en Argentina. Recuperado en septiembre 2012, <http://>

www.fmfenixcorrientes.com.ar/2009/01/que-paso-con-el-proyecto-venus-en.html

Schultz, M. 1998. El Gólem informático. Buenos Aires: Almagesto.