

Mediaciones tecnológicas ¿nuevas prácticas artísticas?

Martha Judit Goñi¹

Resumen

En este trabajo analizamos algunas vinculaciones entre las producciones artísticas enmarcadas en las “Nuevas Tecnologías de la información y la comunicación” (TIC) y las prácticas de producción y educación artística. Nos preguntamos, por un lado, cómo impactan las nuevas tecnologías tanto en las producciones artísticas como en la educación artística. Y, por otro, si los jóvenes tienen la preponderancia de las tecnologías o si quienes dominan el lenguaje artístico -no siempre jóvenes- encuentran en las tecnologías verdaderas herramientas de comunicación, de creación y de intercambios simbólicos.

Palabras clave: TICs - Educación artística - cultura juvenil - herramientas culturales

Abstract

In this paper we analyze links between artistic productions framed in the "New Information and Communications Technology" (ICT) and arts production and educational practices. We ask, first, how much impact the new technologies in artistic productions and arts education. And, secondly, if young people have the preponderance of technology, or whether artists (young or not) that dominate the artistic language uses technologies as tools for communication, creation and symbolic exchanges.

Key words: ICT - arts education - youth culture - cultural tools

¹ Profesora en Ciencias de la Educación (UNCPBA). Magister en Educación con orientación en Psicología Educativa (FCH-UNCPBA) Especialista en Ciencias Sociales con Mención en Currículum y Prácticas Escolares. FLACSO. E-mail: judge@hotmail.com

Cambios socio culturales en relación con las tecnologías

En la actualidad y en relación a hace alrededor de tres décadas atrás el panorama cultural cotidiano, se ha transformado fuertemente. García Canclini en un artículo del año 2010, analiza los cambios en este sentido, recuperando a Jesús Barbero. El autor expresa que en la “década perdida” de los años 80, la única industria que se desarrolló en América Latina fue la de la comunicación: “El número de emisoras se multiplicó -de 205 en 1970 pasó a 1459 en 1988-, Brasil y México se dotaron de satélites propios, la radio y la televisión abrieron enlaces mundiales vía satélite, se implementaron redes de datos, antenas parabólicas y TV por cable, se establecieron canales regionales de televisión” (García Canclini 2010: 30). A su vez, se indica que todos estos cambios se realizaron al margen de las intervenciones del Estado y se dieron a las derivas de las políticas del mercado. De este modo, se acrecentaron concentraciones monopólicas que en la actualidad, impactan en el desarrollo y uso de las tecnologías.

Es así que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han avanzado de tal manera que la mayor parte de los sectores profesionales y sociales están inundados de herramientas informáticas y servicios asociados a ellas. Pero a la vez y en parte, por las orientaciones consumistas que adquirieron los desarrollos de las nuevas tecnologías, se genera una desigual accesibilidad a estos bienes modernos.

En líneas generales, hablaremos de TIC y no de nuevas tecnologías ya que tomaremos la advertencia de Scolari sobre la fragilidad de los conceptos de “nuevas tecnologías” o “nuevos medios”, dada la vertiginosidad de los cambios, lo que hoy es nuevo mañana será vetusto. A su vez, el mismo autor citando a Marshall 2004, nos indica que “cada vez que aparece una nueva tecnología -no sólo comunicacional-, ésta es hablada por la sociedad y sus instituciones. La tecnología se convierte en objeto del discurso y entra a formar parte de la trama cultural donde conocimiento y poder se entremezclan. Estas condiciones

culturales tarde o temprano terminan por resignificar a esa tecnología” (Scolari 2008: 72).

De este modo, la apropiación tecnológica implica cambios en actitudes, comunicaciones y hábitos de uso y de consumo. Estos cambios son transversales a todo el hacer cotidiano. Por lo tanto consideramos a las TIC como poderosos activadores de cambios sociales y culturales que han revolucionado la vida cotidiana, cuestión que nos invita a reflexionar sobre la construcción de subjetividades y su transformación en los últimos años.

El uso de las tecnologías ¿atributo de los jóvenes?

Nos preguntamos si los jóvenes tienen la preponderancia del uso de las tecnologías o si quienes dominan el lenguaje artístico, no siempre jóvenes, encuentran en las tecnologías verdaderas herramientas de comunicación, de creación y de intercambios simbólicos.

Hablaremos de jóvenes y no de adolescentes, recuperando a Margulis y Urresti, quienes advierten que la juventud no es una categoría etaria ni existe un “modelo” de juventud sino que es una construcción social e histórica que va configurando sus características en relación a las interacciones culturales y socio económicas en que el joven se inserta.

Tales juventudes se van constituyendo en tramas socio culturales que actualmente se ven atravesadas por las TIC. Nos interesa especialmente, entonces, la revolución tecnológica ya que ha instalado prácticas comunicativas muy diversas entre los jóvenes y diferentes a las existentes hasta hace unos pocos años. Se ha generado una industria del tiempo libre donde los medios masivos de comunicación cobran fuerza. Estos medios promueven los modelos a corto plazo y la imposición por seducción. Se llega a generar el interés del sujeto por otras vías que ya no pasan sólo por los contenidos.

En este punto, nos parece conveniente incorporar la categoría de “hibridación” que presenta García Canclini (2003) en tanto se van constituyendo entrecruzamientos entre diversas

culturas que confluyen. Este autor expresa que se van generando cambios en la noción de sujeto. El sujeto va conociendo y re construyendo diferentes nociones culturales que a la vez se conjugan constituyendo hibridaciones. “Parto de una primera definición: entiendo por hibridación procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas. (...) La hibridación, como proceso de intersección y transacciones, es lo que hace posible que la multiculturalidad evite lo que tiene de segregación y pueda convertirse en interculturalidad” (García Canclini 2003: 2-3).

Podríamos entonces sostener que en la actualidad, la cultura contiene prácticas híbridas producto de intersecciones y construcciones de la historia y del entramado cultural. Estas hibridaciones se construyen en el quehacer cotidiano, en las soluciones que se enfrentan en el día a día, en el entrecruzamiento de saberes y en la construcción de nuevos saberes. Esta perspectiva nos lleva a considerar diferentes entrecruzamientos subjetivos de las “nuevas tramas culturales”

Alejandro Grimson (2009) expresa que las diversidades deben ser comprendidas desde las historias y especificidades de cada grupo. “Estos lugares practicados tienen un sentido particular para quienes los habitan” (Brener 2009:12). Nos preguntamos entonces, ¿hay una verdadera brecha digital entre adultos y jóvenes en lo que refiere a las manifestaciones y producciones artísticas?

Tomando las declaraciones de David Buckingham, acordamos con que “debemos desconfiar de la retórica fácil que habla de una supuesta generación digital, que plantea que todos los jóvenes están comunicándose en línea todo el tiempo y que, sólo por ser jóvenes, tienen una afinidad espontánea con la tecnología que la gente adulta no posee” (Buckingham 2008:28).

Es en este punto donde nos interesa recuperar el concepto de hibridaciones más arriba desarrollado en el sentido de espacios de intersecciones y construcciones históricas atravesadas por el entramado cultural. Algunas diversidades posibles por ejemplo,

jóvenes con distintos accesos a las TIC; jóvenes con distintos acercamientos a las manifestaciones artísticas; adultos con distintos accesos a las TIC; disciplinas artísticas con diversos usos de las tecnologías, entre otros. A su vez, estas diversidades se cruzan con las culturas institucionales, en este caso las escolares, que tienden a sospechar de todo aquello que provenga de las culturas populares.

Las nuevas tecnologías en las producciones y en la educación artística

En el presente apartado abriremos un análisis sobre las construcciones de conocimiento disciplinar artístico en relación al uso de las TICs. Consideramos que la apropiación tecnológica genera cambios en las tramas vinculares y culturales; y por lo tanto en la constitución subjetiva de una época. Anabela David expresa que una “obra artística siempre lleva implícito el marco cultural y social donde fue gestada. El autor que le dio origen y transmite ese mensaje, y la interpretación que la sociedad del momento realiza de la misma, hacen que a la obra se le otorgue un significado propio” (2005: 2). La autora enuncia también que en la actualidad se hace impensable diseñar, crear y hablar de realización artística sin la inclusión de las Nuevas Tecnologías – tanto por sí mismas o en combinación con herramientas tradicionales- en alguna fase de la creación: proyecto, creación, difusión.

Es decir, consideramos que las TIC son herramientas construidas por la cultura, que nos ayudan a interactuar en el mundo cultural. Desde la psicología vigotskiana podemos definir que los sujetos aprenden los conocimientos cotidianos de la vida y a utilizar los “instrumentos de mediación” que circulan en el “mundo cultural” con el que se interactúa. Para Vigotsky, la mediación entre el sujeto y el objeto es un tema fundamental. Ya que desde la categoría "trabajo" (de la antropología marxista) el hombre constituye su actividad de manera consciente y voluntaria

definiendo los Procesos Psicológicos Superiores (PPS). Para alcanzar estas formas superiores de comportamiento se requiere del uso de herramientas, la actividad instrumental y la interacción social: "...el uso de herramientas ensancha de modo ilimitado la serie de actividades dentro de las que operan las nuevas funciones psicológicas. En este contexto podemos emplear el término de función psicológica superior o conducta superior al referirnos a la combinación de herramienta y signo en la actividad psicológica" (Vigotsky 1979: 92).

Las tecnologías son instrumentos de mediación. El uso de estos medidores se aprende en la vida, en las constantes interacciones culturales y con otros sujetos. Las tecnologías han impactado en la cultura de los últimos veinte años aproximadamente y en la actualidad observamos la impronta que están generando en los jóvenes en sus usos comunicativos, en el lugar que ocupan en los tiempos libres o de entretenimientos, entre otros. Teniendo en cuenta las posibilidades que ofrecen las tecnologías y los modos en que los jóvenes se apropian de ellas y las recrean, consideramos que pueden imprimir una fuerte marca generacional entre grupos sociales y etarios, ya que los jóvenes como "nativos digitales" son parte de experiencias que otras generaciones no compartieron en razón de haber sido socializadas en un contexto tecnológico diferente.

A su vez, cuando nos preguntamos sobre el impacto de las nuevas tecnologías en las producciones artísticas y si los jóvenes siguen teniendo la preponderancia de las tecnologías, nuevamente recurrimos a las expresiones de Vigotsky. El autor expresa que cuando entramos en el ámbito del conocimiento de la ciencia, se necesitan mediaciones específicas, que ya no se aprenden en la vida por el sólo el hecho de interactuar. Por lo tanto, se podría considerar que serían los especialistas disciplinares quienes enseñan esos usos específicos de las tecnologías para la producción.

Entonces podríamos advertir dos posibles tipos de extranjerías: desde la construcción de la disciplina que implica un saber particular y específico, y desde el uso de las nuevas

tecnologías. A su vez, nos parece interesante recuperar las diferencias entre arte digital y uso de nuevas tecnologías en el arte. Delgado Gómez expresa que se distinguen tres puntos de vista para considerar el arte digital: puede utilizar la tecnología digital como un producto (por ejemplo el uso del programa de ordenador para generar un gif animado); como proceso (por ejemplo el uso del programador para generar una película análoga); o como asunto (por ejemplo una pintura análoga que representa un acto digital).

Hay evidencias que las tecnologías han generado fuertes impactos en las disciplinas artísticas y que de diversos modos se ha instalado como un horizonte nuevo de creatividad. Por tal motivo consideramos necesario preguntarnos por los vínculos que en general, los docentes de arte han entablado con las diversas manifestaciones artísticas actuales. Es el docente quien desde el lugar de experto especialista en la disciplina artística abrirá ventanas que descubrirán mundos nuevos para diversas e inimaginables creaciones artísticas. En el acto de la creación, las tecnologías son instrumentos que abren a un mundo desconocido.

Análisis de encuestas administradas a docentes de educación artística

En este apartado analizaremos cómo impactan las nuevas tecnologías en las producciones y en la educación artística desde la palabra de algunos docentes de artística de la ciudad de Tandil. Se administraron encuestas en dos cursos desarrollados en la Facultad de Arte de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. Uno de estos cursos se dirigía a docentes de Educación Artística de la Provincia de Buenos Aires: “Pensar las prácticas de la enseñanza del arte: un diálogo entre teoría y práctica” y, el otro se dirigía a docentes de Arte municipales de la ciudad de Tandil. A su vez, también se administraron estas encuestas en el CIE (Centro de Investigación Educativa) en los cursos de capacitación para docentes de

Música, Plástica, Danza y Teatro que se desempeñan en instituciones educativas de los distintos niveles del Sistema Educativo de la Provincia de Buenos Aires.

Estas encuestas fueron tomadas en los meses de septiembre/octubre del año 2011. La aplicación de este instrumento de recolección de información respondió a la necesidad de conocer el modo como los docentes se vinculan con Internet, atendiendo al trabajo con las nuevas culturas juveniles y las modificaciones o continuidades que produciría la incorporación de las computadoras individuales en sus alumnos y en el aula.

Se recabaron 26 encuestas: siete de teatro, trece de artes visuales, cuatro de danzas y dos de música.

Los docentes de *música* trabajan en nivel inicial, primario, secundario y superior. Tienen entre 4 y 5 años de antigüedad y entre 27 y 40 años de edad. Dicen tener computadoras y hacer uso de ellas. Uno de ellos (el de 27 años) expresa que utiliza para la disciplina programas de edición. Este mismo docente propone a sus alumnos el uso de computadoras para bajar temas, letras, información. La otra docente no utiliza para la disciplina la computadora ni propone actividades a sus alumnos para utilizarla.

Los docentes de *danzas*, trabajan en primario, secundario, superior. Tienen una antigüedad de entre 7 a 15 años. En relación a sus edades: tres tienen entre 32 y 38 años y uno tiene 49 años. Expresan que utilizan los programas de Internet para bajar y observar obras o el power point para hacer alguna presentación. Sólo el docente que trabaja en superior utiliza programas de edición específicos de la disciplina. En relación a los trabajos que se les pide a los alumnos todos refieren a búsqueda de información, videos y fotos.

En relación con los docentes de *artes visuales*, trabajan en los niveles: primario, secundario, un docente trabaja en inicial y uno en superior. Tienen una antigüedad de entre 6 y 20 años. Las edades son de entre 22 y 46 años. Observando las diferencias de edades tomaré un corte e indagaré una franja de entre 22 a 33 años y otra de entre 34 a 46 años. En la primera franja trabajan

básicamente (4) power point y reproductor de videos y (2) trabajan con photoshop, 3D Studio max, ilustrador, flash, Corel. Uno de estos dos docentes pide a sus alumnos tareas de búsqueda de información, descarga de videos, cámara digital y uso de programas de dibujo. Los docentes que tiene entre 34 y 46 años salvo dos que trabajan sólo con power point, el resto (5) trabajan con Paint, Publisher, Adobe, Corel Draw, Movie Maker, Photoshop. A los alumnos sólo les piden búsqueda de material; sólo dos piden acceso a sitios de museos, construcciones de mandalas y obras a partir de fotos personales en la computadora.

Con respecto a los docentes de *teatro*, trabajan en los niveles primario, secundario y superior. Tiene una antigüedad de entre 4 a 8 años. Sus edades van desde 26 a 48 años. Igual que en apartado anterior realizaré un corte y tomaré entre 26 a 33 años (4) y entre 34 a 46 años (3). La primera franja utiliza programas de reproducciones como You Tube. A los alumnos les piden búsqueda de información y observación y análisis a partir de las técnicas de imágenes o videos breves. En la segunda franja, nadie utiliza programas sólo uno que usa programas de reproducciones y productores de imágenes y videos. A los alumnos no les piden tareas para hacer en la computadora salvo el docente que utiliza la computadora que les pide lecturas, audio, visualización de videos, imágenes.

En relación al arte digital, los docentes de música y los de danzas no lo conocen, los de artes visuales conocen sitios y consideran espacios muy interesantes y espacios de apertura y enriquecimiento ya que se accede a obras o movimientos artísticos que serían imposibles de percibir de otra manera. En los docentes de teatro se advierte un desconocimiento y en algunos un rechazo por cuanto cuestionan la falta de originalidad, la pérdida de encanto.

Se preguntó ¿qué cree que cambia cuando los alumnos usan las computadoras en relación al arte? Las respuestas fueron: los docentes de *música* lo consideran un recurso más; los docentes de *danzas* lo consideran un acceso a información que no se tendría de otra manera y un docente expresa que a la vez que

puede ser muy eficaz, *“otras veces, las distintas experiencias del cuerpo queda mediado por las tecnologías y en la enseñanza secundaria, no necesariamente esto es lo esperable”*. Por su parte, en general, los docentes de *artes visuales* expresan que es una manera de generar mayor atención en los alumnos y que brinda la posibilidad de integrar diferentes disciplinas en una producción. *“Los acerca a la disciplina encontrando otra forma de producir que no sea la manual” “Quizá se interesan más en la materia por ser algo novedoso y original que tenga más que ver con sus intereses”*. Los docentes de *teatro*, en general, perciben el uso de las computadoras con cierta sospecha de pérdida de originalidad, de elaboración propia y pérdida de lo presencial aunque, si se sabe utilizar puede ser un recurso de importancia. Afirman que *“Puede llegar a aparecer la copia y se corre el riesgo de que no se produzca desde el alumno.” “Debería experimentarlo yo primero para poder abordarlo como recurso.” “Si es utilizado como corresponde, creo que puede cambiar mucho en referencia a que es didáctico y se hace todo más práctico.”*

En líneas generales, podríamos expresar que en relación al arte digital se encuentran quienes manifiestan no realizar reflexión alguna o sienten que deben informarse más: *“no realizo ningún pensamiento”, “me gustaría informarme más”* y quienes dicen no conocerlo: *“no conozco sobre arte digital”*; quienes creen que se pierde la instancia creativa: *“no es original, pierde el encanto”*; quienes lo ven como una oportunidad interesante de enriquecer sus prácticas: *“es interesante”, “nueva posibilidad y lenguaje a explorar”, “me encanta, hace poco lo experimento”, “es válido porque responde a posibilidades e identidades de nuestra generación”, “Una herramienta más para comunicar”*.

El arte digital parece poco utilizado, ya que si bien las opiniones van desde la aceptación al rechazo, nadie expresa de qué modo utiliza este tipo de herramienta. En relación a las TICs, quienes parecen utilizarlas más, son los docentes de Artes Visuales. Ellos mencionan una serie de programas específicos que utilizan y quienes parecen más resistentes son los docentes de

música y de teatro, ya que no mencionan programas o tareas realizadas con estas herramientas.

Algunas líneas finales

Desde este sondeo inicial, podemos advertir que las Tic no son una herramienta constituida para la producción artística. Que aún –al menos desde este sondeo inicial- el arte no ha incorporado demasiado estas herramientas contemporáneas en sus producciones. Salvo por algunos docentes de Artes Visuales, las producciones artísticas parecen no tener demasiado contacto con estas “nuevas mediaciones tecnológicas”.

Igualmente, nos queda como interrogante si no se utilizan las TIC o si son utilizadas sin ser asumidas como tales. A partir de este interrogante, continuaremos la indagación con entrevistas, explorando sobre las producciones artísticas y el uso de las Tic como herramientas culturales y considerando las diferentes instancias de la producción: diseñar, crear, comunicar, exponer, promocionar.

Nos pareció interesante recuperar y analizar la siguiente expresión de uno de los docentes: “*Debería experimentarlo yo primero para poder abordarlo como recurso*”. Consideramos que, para la enseñanza, se hace necesario objetivar los procesos de producción, razonar el proceso de producción como un “hecho cognitivo”. Luego, estos razonamientos pueden ser comunicados y/o discutidos. En el proceso de producción se trabaja con distintas herramientas culturales, pero en ocasiones no consideramos su uso. La objetivación es una estrategia de racionalización y revisión que favorece la construcción del conocimiento.

A su vez, ponemos en consideración, si en la producción artística se presenta la brecha de la generación digital, que plantea que todos los jóvenes –a diferencia de los adultos- están comunicándose en línea ya que cuando entramos en el campo específico de la disciplina, creemos que se entrama muy

específicamente el saber disciplinar con los “nuevos saberes culturales”.

Bibliografía

Balardini, S. (2004) “De deejays y ciberchabones. Subjetividades juveniles y tecnocultura”, *Revista JOVENes, Estudios sobre juventud*. Año 8, N° 20. Enero-junio. México.

Brito, A. (2009) “Acerca de un desencuentro: la mirada de los profesores sobre los alumnos de la escuela secundaria en Argentina”, *Revista Iberoamericana de Educación*, N° 51.

Buckingham, D. (2008) “Repensar el aprendizaje en la era de la cultura digital”, *Revista El Monitor de la Educación*, N° 18, Septiembre. Argentina.

David, Anabela (2005) “Las nuevas tecnologías y la educación artística”. Portal Educar.

Delgado Gómez, A. (2008) “Aproximación a la creación, conservación y diseminación del arte digital desde el punto de vista de la biblioteca” Texto digital: <http://www.biblio3000.com/general/articulos01.htm#>

García Canclini, N. (2003) “Noticias recientes sobre hibridación”, *Revista transcultural de Música*, N° 7.

García Canclini, N. (2010) *Imaginario urbanos*. Buenos Aires, Eudeba.

Grimson, A. (2009) Clase 6 Cultura. Cultura nacional. En Diplomatura “Currículum y prácticas escolares en contexto” FLACSO VIRTUAL.

Margulis, M. y Urresti, M. (s/f) “La construcción social de la condición de juventud”, en Portal Programa Presidencial Colombia Joven.

Margulis, M. y Urresti, M. (s/f) “Moda y juventud”, en Portal Programa Presidencial Colombia Joven.

“Nuevas tecnologías en arte” Portal internet: http://www.nuevas-tecnologiasenelarte.com/index.php?option=com_content&task=blogsection&id=5&Itemid=32

Scolari, C. (2008) *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona, Gedisa.