

VIII Congreso Virtual Internacional Arte y Sociedad: bellas artes y cultura digital
(octubre 2019)

EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO ARTISTICO A TRAVÉS DE LA CULTURA DIGITAL.

Dra. Irma Fuentes Mata.

Investigadora de Arte y Educación*

RESUMEN

El trabajo expone algunas de las reflexiones que se han elaborado durante la investigación *Escenarios virtuales para el aprendizaje del arte* en la que se estudia a jóvenes artistas en formación en Querétaro, México. La investigación realizó del 2017 al 2019 con estudiantes de último semestre y egresados de la Licenciaturas en Artes Visuales. En esta ocasión recuperamos las observaciones respecto al modo de pensamiento que han desarrollado para generar sus proyectos producciones artísticas.

LOS ESTUDIANTES DE ARTE Y LOS MEDIOS DIGITALES

Esta investigación se centra en estudiantes entre los 20 y 35 años de edad que estudiaron en la ciudad de Querétaro, pero muchos de ellos han cambiado de residencia para desarrollar estudios o actividades profesionales. Actualmente la mayoría de los estudiantes de arte en México tienen acceso a los medios digitales, muchos de ellos conocen las obras de arte a través de la tecnología ya que es mucho más accesible visitar algún museo digital que real, sin embargo no solo se trata de ver, sino de sentir la experiencia que nos proporciona interactuar con una obra de arte, por ello las obras que se encuentran en los sitios web, tienen cada vez más recursos imagen, color movimiento e incluso sonido y transformación. Aún así la experiencia de vivir el arte es muy significativa, pero más allá la cultura digital permite otro tipo de aprendizajes y experiencias.

Los medios digitales proporcionan actualmente un conocimiento amplio y actualizado, también podemos encontrar que hay mucha información poco seria y que puede perturbar o confundir a los estudiantes, pero no por ello debemos cancelar la posibilidad de tener acceso a la información y al conocimiento que se distribuye de manera digital. Para algunos será una ventana al conocimiento visual que no podrían tener acceso de otra manera.

*Doctora en Humanidades y Artes, Maestra en Educación e Investigación Artísticas, Licenciada en Pedagogía, Investigadora de arte y educación en el Cenidiap/INBA, asesora y coordinadora de proyectos educativos de arte, línea de investigación, artes visuales, metodología de investigación y formación de docentes y estudiantes de arte en instituciones de educación superior

EL CAMBIO DE PENSAMIENTO A PARTIR DE LA CULTURA DIGITAL.

Los estudiantes de arte han cambiado su forma de percibir, pasando de la contemplación a la intervención, es decir, ahora una obra se convierte en tal en la medida que puede ser no solo observada, sino incluso manipulada o activada.

Los recursos digitales que los estudiantes están utilizando son múltiples, han cambiado rápidamente en poco tiempo y la capacidad para adquirir el aprendizaje sobre la operación o funcionamiento de determinado programa, tiene mucho que ver con la capacidad de intentar nuevas acciones o respuestas. Los niños y jóvenes han perdido o nunca han tenido miedo a las computadoras o dispositivos, porque quizá en ese ámbito se sienten más seguros que en la interacción real.

Es así como el pensamiento de los jóvenes ha desarrollado una velocidad impresionante para ejecutar acciones en los ordenadores, teléfonos inteligentes, ipads, tabletas y otros dispositivos de comunicación que activan en la interacción. La lectura de instrucciones o la búsqueda de caminos digitales para encontrar información se va desarrollando cada vez con mayor facilidad.

Estas acciones se ven cotidianamente en los estudiantes, su capacidad de interacción es muy intensa, tanto por el número de horas que pasan frente a las pantallas digitales, como las múltiples acciones que ejecutan, simultáneamente: responden mensajes, buscan información escolar, escuchan música, cambian de una pantalla a otra, y pudieramos creer que físicamente están estáticos, sin embargo su cerebro esta en una actividad intensa.

Se han realizado otras investigaciones en México una de ellas nos llama la atención sobre el comportamiento social y cultural de jóvenes internautas que coordina Delia Covi y su grupo de investigación (2016) en diferentes universidades y regiones del país, respecto a que muestran que hay diferentes niveles de interacción con las redes y no todos pueden situarse en la categoría de creadores de contenido. En los resultados de esa investigación las autoras explican que algunos solo leen, comparten, reproducen la información pero hay quienes se pueden considerar además de ser divulgadores, reproductores o ejecutores de información que comparten de otros, tienen la iniciativa de crear nueva información, aunque son los menos, si lo hacen con propósitos muy definidos.

La diferencia del estudio de Covi con la investigación que nosotros realizamos es que en el caso de mis estudiantes los aspectos que les interesan están compartir su imagen, y las imágenes de su entorno, proponer ideas para el activismo, convocar a otros a participar de algo, con sus comunicaciones llegaran a muchos usuarios, tienen en sus redes un gran número de contactos que compartirán su información con otros y en pocos minutos podrán tener cientos de personas que han

visto esas ideas, la reproducción se potencializa. Ahí tienen un nicho de posibilidades si lo que crean es interesante, original, diferente, con un contenido específico que conmueva a los demás, estarán impactando no solo en su sector más cercano, se dará a conocer en otros ámbitos.

Si bien las habilidades de pensamiento e incluso de motricidad fina se desarrollan frente a la computadora o a la pantalla de los dispositivos lo que tendría que centrar nuestra atención es el sentido o contenido del pensamiento que crean y comparten. Que es lo que quieren decir los jóvenes y los que se dedican a crear contenido visual, en muchos casos ya no solo es visual sino audiovisual eso también ha cambiado, o por lo menos hay temas que si bien siempre han existido, hoy se han generalizado.

Hay preocupaciones inmediatas o cercanas a su edad, sus propios cambios o situaciones a las que se enfrentan, conflictos de género o condición de clase, están presente en sus emociones y sentimientos, otras que tienen que ver su identidad, intimidad o pertenencia al grupo. Este es uno de los ámbitos a lo que más se dedican su tiempo, se construyen un personaje, una imagen, una forma de ser, que muchas veces no coincide con la realidad, imágenes que se estructuran para pertenecer y ser aceptados en determinados grupos, y se valen de imágenes propias o de lo que piensan a los otros les gustaría ver, es así como se construye una imagen sobre sí mismo y en ocasiones no solo tienen una identidad sino varias.

Por otro lado, están los que crean una mensajes e ideas que socialmente les gustaría activar en su contexto, cambios de actitudes, o de comportamientos, de consciencia y hasta políticas. Aquellos que incluyen es sus obras transformaciones de la condición no solo personal sino social y que aspiran a cambios o movimientos que afecta no solo a su persona sino también a todo el entorno. Según las entrevistas realizadas por Crovi y Lemus

...para interactuar en el nivel más alto de actividades, se requiere un sólido compromiso con algún tema o causa. Que no está necesariamente ligada a fines sociales o ideológicos. En el caso de los *videobloggers* la retribución es de índole económica y también simbólica en la medida que se posicionan como líderes juveniles del momento. Entre estos últimos destacan contenido de entretenimiento, cómicos, así como compromiso por crear calidad en sus producciones. (2016:99)

En el caso de nuestros estudiantes y egresados son consciente que el artista no solo crea formas o composiciones, crea para decir algo, para comunicar, para conmover a alguien, está consciente de lo que expresa llegará a otros y en la cultura digital, los alcances son inesperados.

Durante el tiempo que he realizado la investigación sobre los estudiantes de arte y su interacción con los medios digitales (2017-2019), observo un necesario cambio en la actitud docente ante estos

medios, ya se advertía sobre la necesidad de cambiar de estrategias de enseñanza, y en la medida en que los maestros utilizan la cultura digital como un aliado y no como un enemigo los aprendizajes que logran en los estudiantes son mayores.

En mi experiencia con los estudiantes de arte distingo un incremento de iniciativas para explorar por su cuenta los sitios que les permiten resolver sus proyectos, los proyectos se involucran con conocimientos que si bien no son de las materias que en ocasiones se imparten, si abordan problemáticas actuales en las que quieren participar y aportar su punto de vista, es común que estén preocupados por temas de transformación de imágenes, derechos humanos, género, defensa de la vida y naturaleza, conservación de ecosistemas y a través de sus imágenes comparten su punto de lo que esperan del mundo.

Los espacios virtuales son cada vez comunes en el ámbito educativo y en el caso de las artes no son la excepción, para las artes visuales constituye una revolución en el sentido de que permite establecer una nueva manera de acercamiento a su conocimiento tener contacto con las obras artísticas, los creadores, la crítica y las formas de expresión tanto de otras épocas como actuales.

Los medios digitales se convirtieron desde hace más de dos décadas en aliados de la educación, y con ello se transformó el acceso a la información y se propició otro tipo de conocimiento. Si bien la enseñanza y aprendizaje de las artes plásticas y de las artes visuales lleva en si misma el desarrollo de habilidades de pensamiento y habilidades de la psicomotricidad y la visión, es un hecho que no son solo esos saberes lo que permite la formación de un artista.

Desarrollar un pensamiento artístico es mucho más que habilitar manualmente a un individuo para que maneje con destreza un instrumento llámese, lápiz, pincel, teclado o *mouse*, es una interacción no solo con la materia y con las ideas, la experiencia, y los soportes claro que son importantes, pero un artista no solo se somete al determinado soporte.

En el caso de las artes visuales los soportes son diversos y la forma de intervenirlos, de crear con ellos o a partir de ellos, cambian radicalmente la visión artística de quien crea y de quien experimenta el resultado. Desde hace algunos años hemos visto como se ha pasado de observador a receptor, espectador o público, a ser un sujeto participe de las obras actuales. La interacción de quien genera arte y quien lo experimenta también ha cambiado.

El artista es otro, ha cambiado el que participa de la obra, el soporte, el instrumento, el medio, la forma de darlo a conocer, en fin, el hecho artístico cambia permanentemente. También hay cosas que no cambian, pero lo que este trabajo pretende señalar es como la tecnología ha transformado a

los artistas en formación. Como logran incorporar al proceso creativo los elementos que ofrecen los medios digitales para su creación artística.

Innés Dussel advierte que:

...las tecnologías digitales han creado un nuevo escenario para el pensamiento, el aprendizaje y la comunicación humanas, han cambiado la naturaleza de las herramientas disponibles para pensar, actuar y expresarse. La cultura digital supone una reestructuración de lo que entendemos por conocimiento, de las fuerzas y los criterios de verdad y de los sujetos autorizados y reconocidos como productores de conocimiento. (citada por Pérez, A. 2012:61)

Los documentos sobre el uso de la tecnología en educación y en el arte se van desarrollando a la par que nos enfrentamos con las nuevas situaciones de aprendizaje en la medida que la tecnología avanza. Las posibilidades de creación que los futuros artistas incorporan se fundamentan no solo en los lenguajes adquiridos en su formación universitaria, hay una reconfiguración y búsqueda de alternativas que los medios tecnológicos les permiten para compartir sus producciones que al final constituyen una nueva cultura, compartida y difundida entre las comunidades de usuarios digitales en las diferentes redes sociales y medios que distribuyen una forma de pensamiento.

Han quedado atrás las estructuras verticales de producción de conocimiento, hoy los jóvenes creadores de arte están inmersos con la capacidad de interacción de quienes tienen la intención de crear. Y que a pesar de que se enfrentan a problemas de acceso o manejo del uso de la tecnología, están constantemente desarrollando estrategias de pensamiento para resolver esos problemas. El software libre les ha dado muchas posibilidades y lo central es que la herramienta digital les permita expresar sus ideas.

Si al inicio la tecnología nos servía para plasmar algunas ideas, ahora adquieren una nueva dimensión y como refiere Martín Caeiro, (2018) estamos ahora en la quinta pared. La cultura digital en el campo artístico nos permite no solo cambiar la comunicación, sino cambiar nuestras formas de pensamiento.

BIBLIOGRAFÍA.

Crovi Drueta, D. (2016) *Redes sociales digitales. Lugar de encuentro, expresión y organización para los jóvenes*. México: UNAM

Dede, C. (2007) *Aprendiendo con Tecnología*. Buenos Aires: Paidós

Fuentes Mata, I (2018) "Navegar en internet o atrapados en la red. Aprendizaje y pensamiento artístico a partir del uso de tecnologías de información y comunicación" en *Arte, Educación y*

pensamiento digital. Educar, crear y habitar en la quinta pared, Caeiro, M. Coord. España: Egregius.

www.egregius.es p.35-48

Fuentes Mata, I. (2018) "Pensar, aprender y formar a partir de las imágenes". En *La vorágine de las imágenes. Accesos, circuitos, controles, archivos y autorías en el arte*. Memoria del VII Encuentro de investigación y Documentación de Artes visuales. México: SC INBA CENIDIAP

Pérez Gómez Á. (2012) *Educar en la era digital*. Madrid: Morata

Prensky, M. (2013) *Enseñar a nativos digitales*. México: SM